W NUMERZE: PREZENT DLA CZYTELNIKÓW

nr indeksu 351555 nr 7 29 marca 2001 r.

CLICK!

4.10 zł z podkładką pod mysz! (cena zawiera 7% VAT)

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

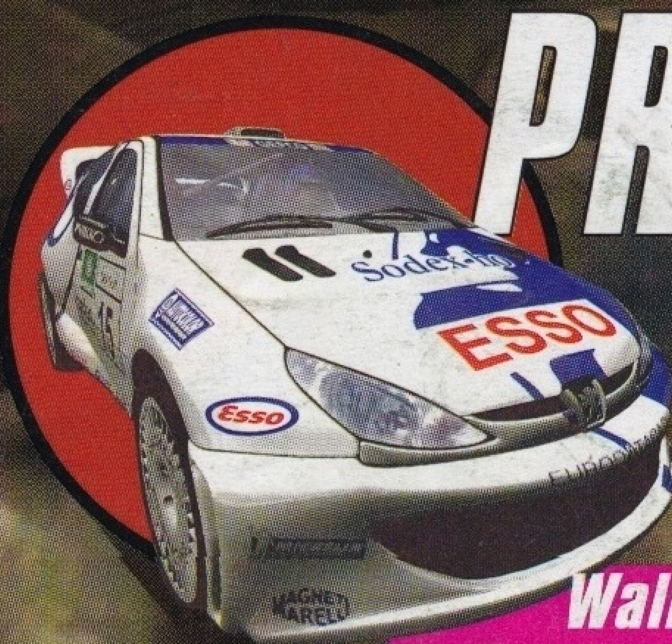
Click! Programy • Technika • Internet • Komputery





Z.O.E

Najlepsze pojedynki robotów na PS2



PRO RALLY 2001

Walka do ostatniego wirażu



Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok

FALLOUT TACTICS

Mroczna wizja przyszłości

Black & White

Czy wszystko jest naprawdę tylko czarne i białe?



The Sims: Balanga

W SPRZEDAŻY OD 4 KWIETNIA

MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI
DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRAWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

- Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.
- Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.
- Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!
- Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...
- Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.
- Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 79,90 ZŁOTYCH

DO Z(R)OBACZENIA W SKLEPACH!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Co w numerze?

SPIS TREŚCI



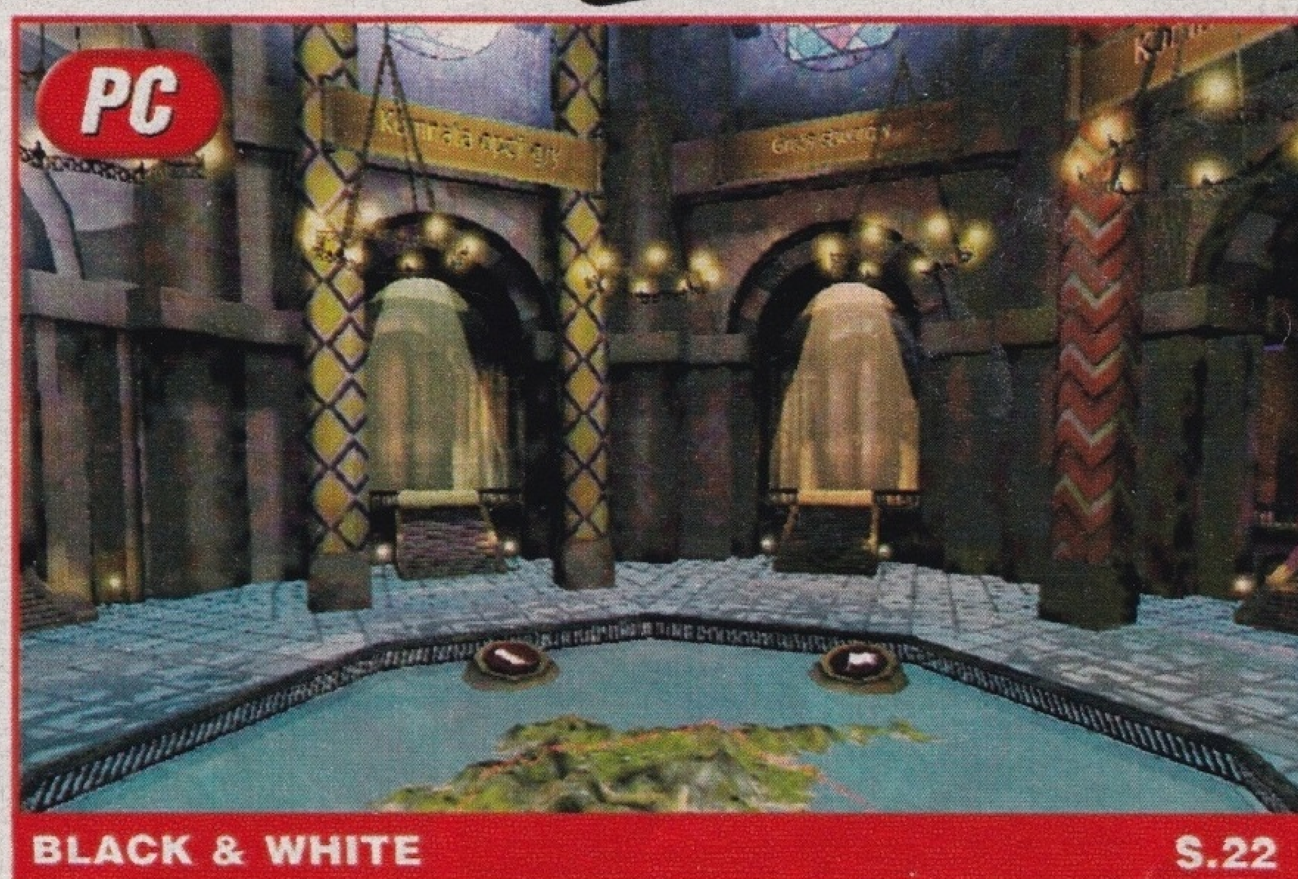
FALLOUT TACTICS S.14



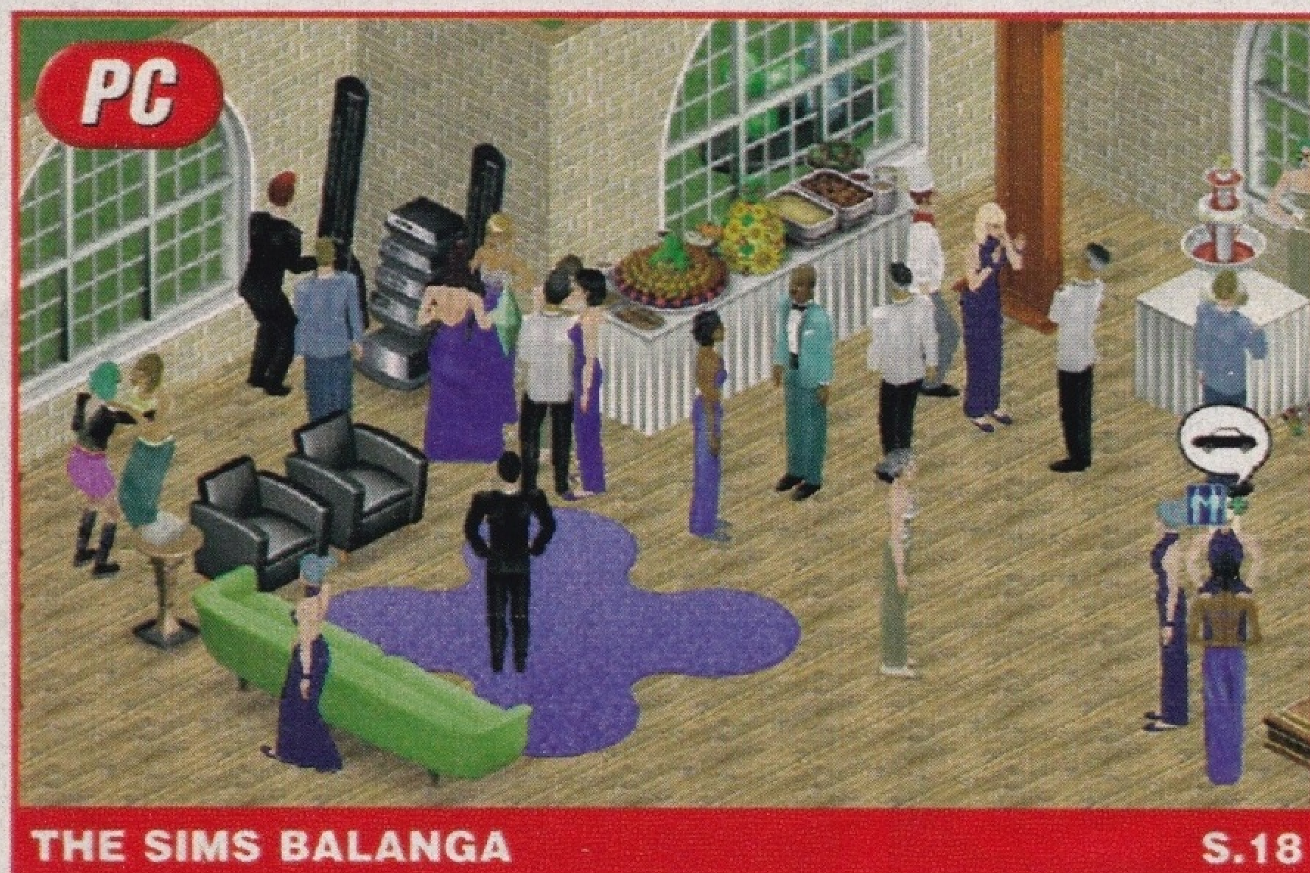
SUPERDODATEK PODKŁADKI dla Twojej myszki



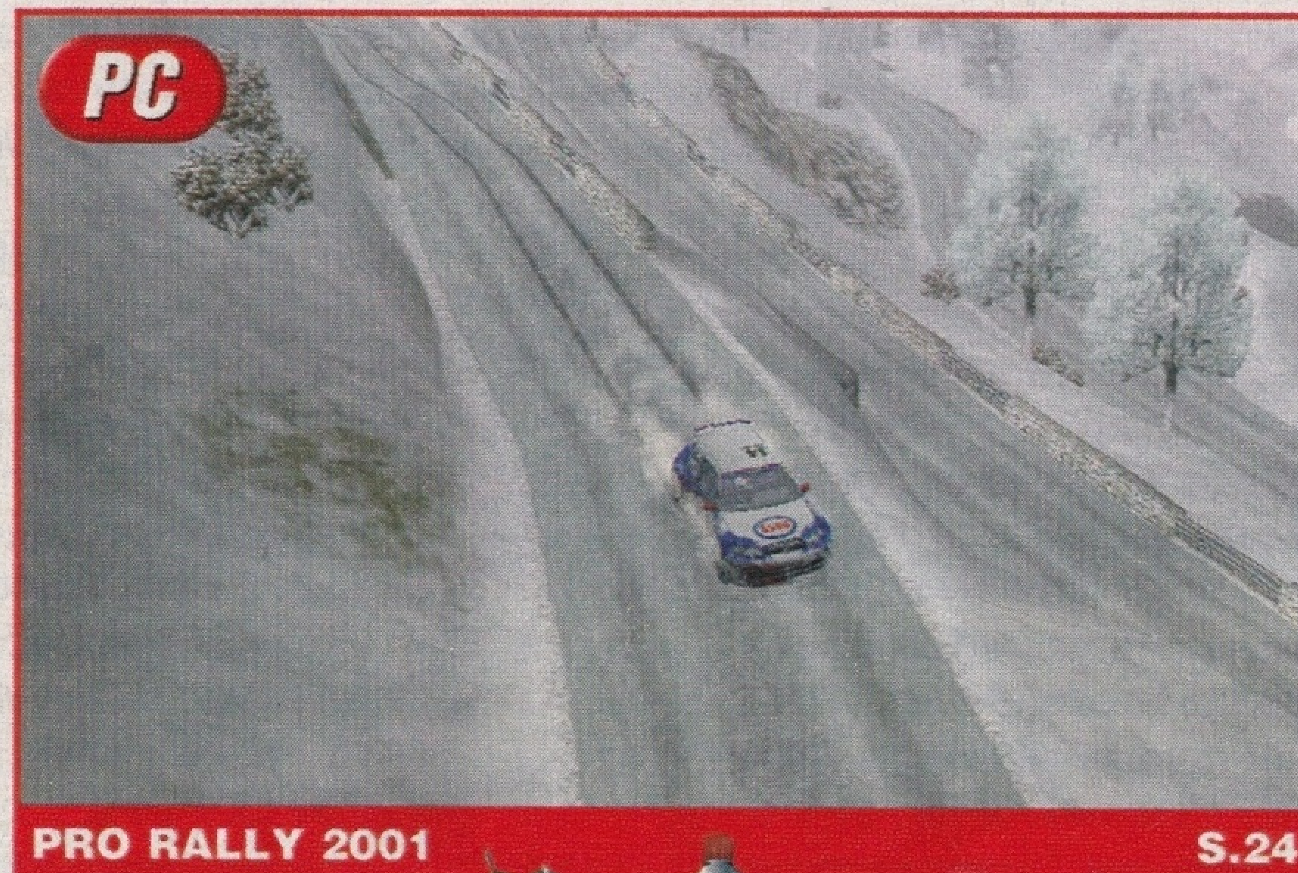
KOMÓRKI S.41,42



BLACK & WHITE S.22



THE SIMS BALANGA S.18



PRO RALLY 2001 S.24

Już wiosna!



SETTLERS IV S.34

Witajcie ponownie! Mimo wiosennej aury udało nam się ponownie zebrać siły i – zamiast miło spędzić czas na łonie natury – przygotować kolejny numer CLICKA! Mamy dla Was też specjalną niespodziankę: oryginalne podkładki pod myszkę w sześciu wzorach. Jeśli uda się Wam skompletować je wszystkie, możecie wygrać świetne nagrody (ale o tym piszemy na stronie 66). A co ciekawego w numerze? Jak widać, niektórzy dystrybutorzy gier nadal nie obudzili się ze snu zimowego. Mimo to udało się nam zdobyć i opisać FALLOUT TACTICS i THE SIMS: BALANGA. Możemy też zaprezentować Wam recenzję wielkiego hitu BLACK & WHITE. Oczywiście nie zapomnieliśmy też o świeżej porcji zapowiedzi – wśród nich gorący UNREAL 2 oraz równie ciekawa porcja NEWSÓW GROWYCH. Dla miłośników strategii mamy poradnik do SETTLERS 4, a fani telefonów komórkowych zapewne ucieszą się z porównania ofert polskich operatorów GSM.

Poza tym, jak w każdym numerze, znajdziecie u nas porcję wiadomości ze świata Internetu oraz techniki i ciekawe propozycje kinowe. A więc miłej lektury!

Redakcja



CHICKEN RUN S.26

UWAGA! NASTĘPNY NUMER ZA 2 TYGODNIE – 12 KWIETNIA!

UNREAL 2

Miłośnicy UNREAL mogą czuć się szczęśliwi. Właśnie ogłoszono, że trwają prace nad drugą częścią tego przeboju!

Prawda, że milusi ten wojownik Shian?

Niektórzy przeciwnicy nie boją się niczego. Nawet ognia!

Doskonały program graficzny zadba o wszystko. Będzie wręcz wstrząsająco pięknie

W wyścigu po magiczne przedmioty weźmie udział wiele dziwnych postaci

Fanatyczni zwolennicy pierwszego UNREALA mogą się jednak poczuć nieco rozczarowani. Akcja nowej gry będzie się wprawdzie rozgrywała w tym samym świecie, co w starym przeboju, ale nie na tej samej planecie. Nie pojawią się w niej również postaci znane z pierwszej części (oprócz sympatycznych Skaarj). **Mimo to (a może dlatego) fabuła gry zapowiada się całkiem ciekawie i (inaczej niż w UNREAL TOURNAMENT) będzie w niej także silnie rozbudowana część dla jednego gracza.** Wcielisz się w stróża prawa pilnującego cichego i zapomnianego przez bogów oraz ludzi zakątka wszechświata. Jako odpowiednik dawnych dzielnych szeryfów z Dzikiego Zachodu, będziesz leniwie przemierzał zakątki świata na pokładzie swojego 50-letniego gruchota, Atlantis. Prawda, że romantyczne? Towarzyszyć ci będą tylko trzy osoby: oficer Aida (odpowiedzialna za zbieranie informacji przydatnych podczas misji), inżynier Isaak i pilot Ne'Ban. I tak spokojnie żyłbyś aż do końca swoich dni, gdyby nie niespodziewane odkrycie pradawnych przedmiotów na siedmiu planetach patrolowanego przez ciebie regionu. Dzięki temu ruch w okolicy stanie się większy niż podczas ferii na Krupówkach w Zakopanem. Do tajemniczych artefaktów chce się bowiem dostać pięć Obcych Ras, twoi uzbrojeni pobratymcy oraz najemnicy z różnych ugrupowań. Kto żyw, rusza na wyprawę. **Nie ma rady. Ty, jako dzielny stróż prawa, musisz dopilnować, żeby skarby nie dostały się w niewłaściwe łapska, a cywile na planetach nie stali się gatunkiem na wymarciu.** Rywale, często wieloręcy (pucu, pucu, chlastu, chlastu, nie mam rączek jedenastu...), ostrzebi i łatwo wyprowadzalni z równowagi na pewno nie będą się przyglądali spokojnie, jak ktoś zabiera kawałek ich tortu. Nie dadzą ci więc spokoju przez 13 misji i 25 poziomów gry, tropiąc cię w ruinach cywilizacji Obcych, podziemnych jaskiniach, tropikalnych lasach, wielkich miastach i na statkach kosmicznych. Będziesz musiał uczestniczyć w różnorodnych misjach, takich jak atakowanie przeciwnika, obrona bazy, uwalnianie zakładników, eskortowanie cywili itp. Przeciwnicy i sojusznicy nie ograniczą się tylko do brutalnych argumentów. Będzie też okazja trochę porozmawiać (w takiej konwersacji liczy się także czas twojej reakcji na zadawane pytania) czy wtrącić się do pogawędki dwóch osób, zgodnie z zasadą, że gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta.

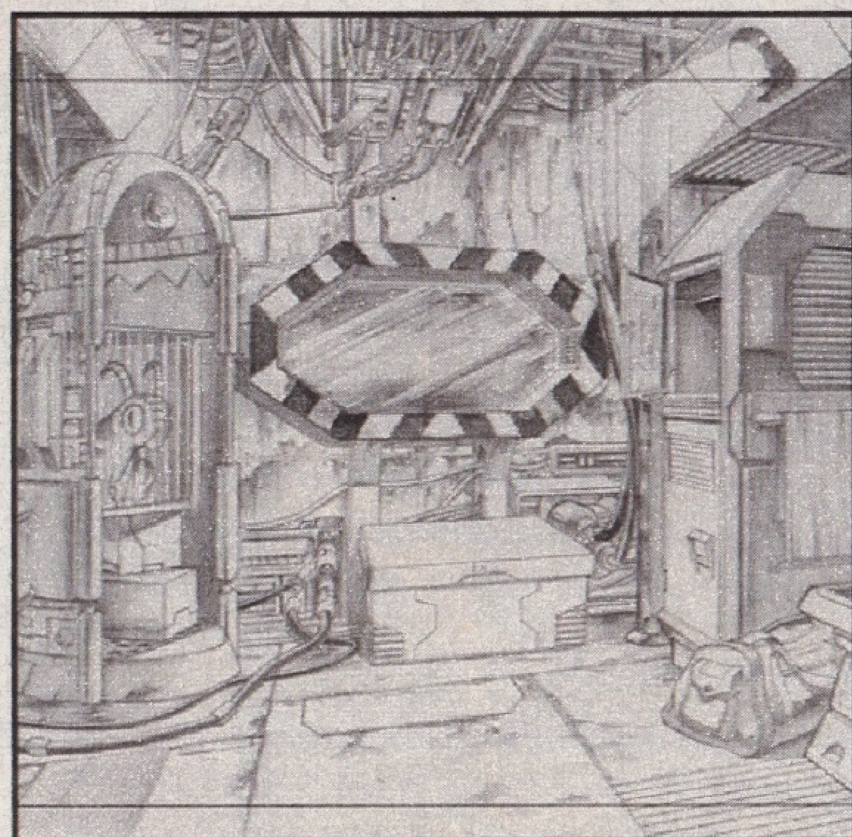
Dzięki Aidzie będziesz dobrze przygotowany do każdej misji



Zaspokojeni powinni być także miłośnicy zabawy wieloosobowej. Będą mogli zdobywać planety i ścierać z ich powierzchni niepokornych dzięki specjalnej technologii pozwalającej na tworzenie tak przydatnych urządzeń, jak wieżyczki strzelnicze, pola siłowe czy czujniki. Dzięki nowym zabawkom będziesz mógł wysysać z wrogów życie, wpływać na ich umysły (pod warunkiem, że przeciwnicy posiadają coś takiego) i nasyłać na nich roboty śledzące. Dodatkowym plusem nowej gry będzie też niesamowita grafika (patrz ramka). Jednak miłośnikom akcji do pełni szczęścia potrzeba tylko wymagających przeciwników i sporej dawki emocji. A tego w UNREAL 2 nie zabraknie!

Fajerwerki i wybuchy, czyli grafika UNREAL 2

Dzięki nowemu programowi graficznemu UNREAL 2 będzie się prezentował po prostu doskonale. Dopracowane zostaną np. twarze postaci, które będą mogły robić miny zupełnie jak żywi ludzie. Idealnie mają się także prezentować krajobrazy. Czy jednak takie rewelacje nie będą wymagały doskonałego sprzętu? Twórcy gry obiecują, że UNREAL 2 będzie działał już na Pentium II 450 MHz uzbrojonym w kartę GeForce pierwszej generacji.





kto to zrobił

LEGEND ENTERTAINMENT

Wiadomość o tym, że nad UNREAL 2 pracuje Legend Entertainment (mający na swoim koncie THE WHEEL OF TIME, MISSION CRITICAL i dodatek do UNREAL), zaskoczyła wielu graczy. Pierwsza część przeboju została przecież zrobiona przez Epic Games... Tym razem mają oni tylko nadzorować prace. Ciekawe, co z tego wyjdzie?

Adres: http://www.unreal2.com



Ta strona dopiero się rozkręca, ale już możesz na niej znaleźć ładne obrazki i efektowne tematy na desktop

PC	PSX	N64	DC	A

Unreal 2
Akcja w Najlepszym Wykonaniu
Premiera: początek 2002 roku
Legend Entertainment / LEM | 1-Int. graczy

Wiadomość o pracach nad kontynuacją jednej z najlepszych gier akcji postawiła na nogi wszystkich miłośników emocjonującej zabawy. To dopiero będzie przebój

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

DRACULA Resurrection

kto to zrobił

DREAMCATCHER

Firma, która od lat specjalizuje się w przygodówkach na PC (np. TRAITORS GATE). Nie są to może produkty z najwyższej półki, ale dostarczają sporo dobrej zabawy. Jedno jest pewne, zawsze poruszane są w nich oryginalne tematy (np. kradzież klejnotów angielskiej królowej, czy tropienie wampirów).

Nie chcesz złym wampirem być, musisz często zęby myć! Powinieneś też pamiętać, żeby nie zalecać się do żon młodych i ambitnych Anglików

Gdy słyszysz słowo wampir, przed oczami pojawia ci się obraz niezbyt przystojnego młodzieńca z krzywym zgryzem, śliniącego się na widok obnażającej szyję białogłowy. Nagle zza kadru wyskakuje blondyna imieniem Buffy i szast-prast rozprawia się z krwiopijcą. Niestety, scenka jest tylko fragmentem popularnego serialu science-fiction. W rzeczywistości wampiry okazują się dużo potężniejsze i obecność bojowych dzierlatek zupełnie im nie przeszkadza! Dowodem potwierdzającym tę tezę jest niejaki Dracula, opisany w końcu XIX wieku przez angielskiego lorda Brama Stockera.



Źródła historyczne poświęcają wiele miejsca okrucieństwu księcia Vlada III, zwanego Draculą. Zdaniem kronikarzy człowiek ów urodził się w 1431 roku na zamku w Transylwanii (dzisiejsza Rumunia). Jego ojciec w czasie walk z Turkami zdobył Order Smoka, zwany w lokalnym dialekcie „Dracul". Młodemu władcy bardzo się ten kawałek metalu spodobał, dlatego też zyskał przezwisko „smoczek". Jednak gdy Vlad III dorósł i przejął władzę na Wołoszczyźnie, słowo „Dracula" nabrało zupełnie innego znaczenia. Draculę nazwano diabłem wcielonym. Czemu? Otóż książę nie przejmował się swymi poddanymi, kochał za to tortury i wbijanie na pal. Właśnie to osobliwe hobby spowodowało, że niektórzy ludzie zaczęli szeptać, jakoby skumał się on z samym Lucyferem. Co ciekawe, nie wiadomo, czy Vlad kiedykolwiek umarł. Kiedy w 1930 roku ekshumowano jego grób, znaleziono bogato zdobioną trumnę. Pustą...

Wedle słów Brama Stockera, książę ów był wampirem. Tę straszliwą prawdę odkrył dopiero niejaki Jonathan Harker. Był to urzędnik, który przyjechał do Transylwanii, by omówić sprawę zakupu nieruchomości na terenie Zjednoczonego Królestwa. **Niespodziewanie dla samego siebie stwierdził, że Dracula w dzień śpi w trumnie, w nocy zaś wysysa krew z niewinnych niewiast!** Przerażony chłopak chciał uciekać do swej ojczyzny, ale... Vlad zakochał się w jego narzeczonej, pięknej Minie. Gdyby nie pomoc Abrahama Van Helsinga, Dracula zamieniłby ją w wampira.



Miła gosposia poratuje cię w trudnej sytuacji. Jeść zrobi, o duchach opowie...

Akcja gry rozpoczyna się siedem lat później. Minę, żonę Jonathana Harkera, męczą nocne koszmary. Śnią jej się solidnie uzębieni mężczyźni, księżyc w pełni i soczysta, czerwona jak wino krew. Kobieta nie wie, co te wizje oznaczają. Ma nadzieję, że z czasem znikną... Tak się jednak nie dzieje. Jakby tego było mało, Mina zaczyna mówić do siebie, śmiać się bez powodu, a nawet lunatykować! Pewnego dnia przerażony i załamany Jonathan odnajduje w domu list: „Wyjechałam do Transylwanii. Książę Dracula mnie wzywa. Wybacz mi. Mina".

Jonathan po raz drugi decyduje się na wyprawę w Karpaty. Tym razem jednak jego poczynaniami pokierujesz ty. Masz 30 dni (20 godzin normalnego czasu) na odnalezienie ukochanej żony i rozprawienie się z ohydnym wampirem. Przyda ci się znajomość takich gier jak ATLANTIS 2 czy POMPEJE. Projekt gry, szatę graficzną i dźwiękową DRACULA: RESURRECTION utrzymano w tym samym stylu. Nie jest to, co prawda, szczyt możliwości współczesnej techniki komputerowej, lecz jeśli wziąć pod uwagę niskie wymagania sprzętowe programu (Pentium 133, 32 MB RAM), to narzekać nie można. Tym bardziej, że fabuła tej przygodówki jest naprawdę bardzo ciekawa, zaś klimat grozy udziela się grającemu.

Autorzy stworzyli także 12 bardzo zindywidualizowanych postaci, z którymi Jonathan będzie mógł porozmawiać, kilkadziesiąt lokacji w trzech pięknych, choć nieco mrocznych światach, muzykę symfoniczną oraz perfekcyjną animację twarzy. Gra ukazała się już na Zachodzie, a teraz przyszła pora na jej polską wersję językową. Dla lubiących się bać szykuje się więc całkiem miła wiosna!



Gra zapowiada się na naprawdę ciekawą graficznie. Dużo nastrojowego światła, cieni...



Poznasz tu legendę Draculi, przeczytasz dziennik głównego bohatera, znajdziesz charakterystykę postaci i screeny

PC	Mac	N64	DC	PL

Dracula: Resurrection

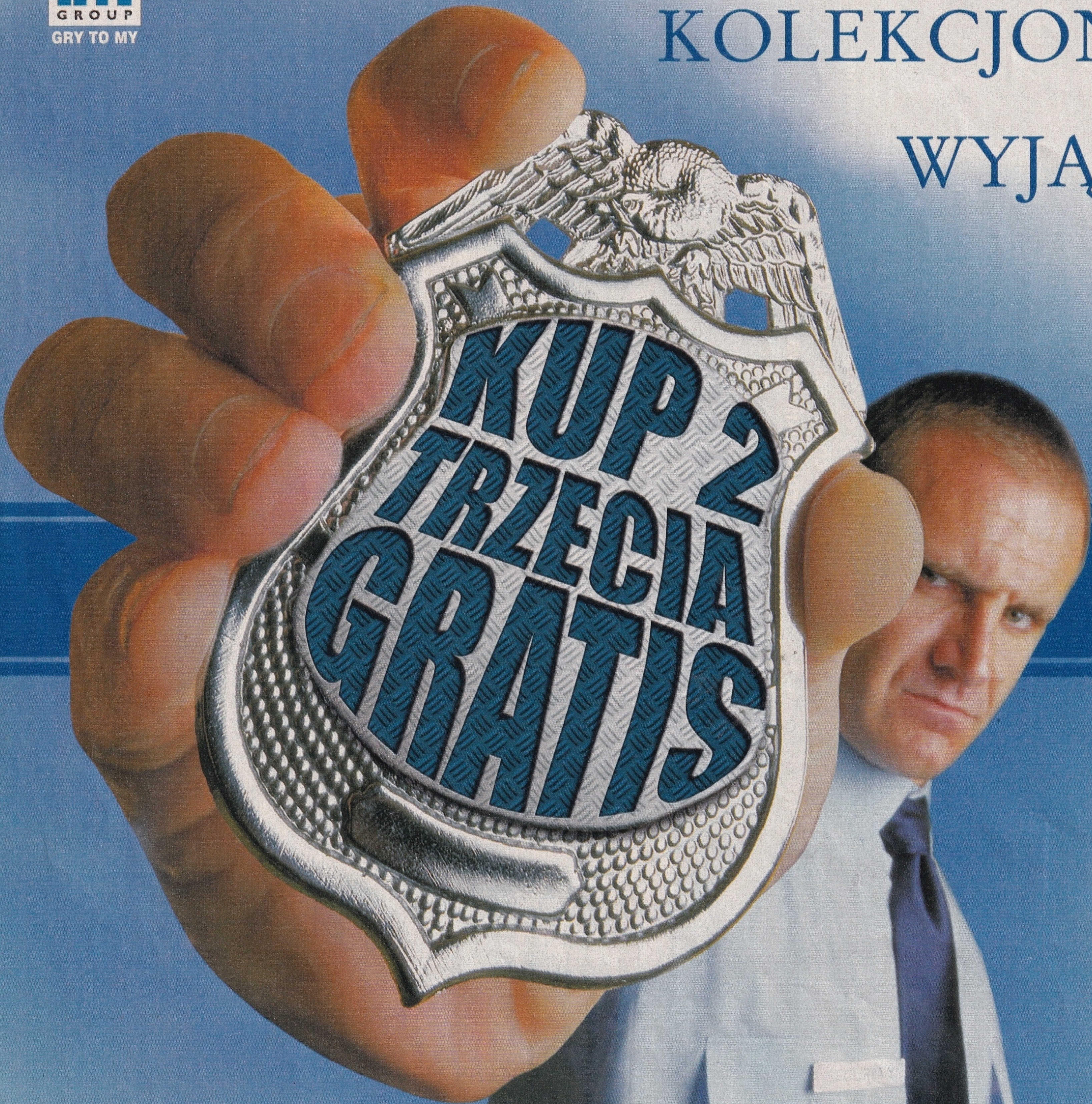
Przygodówka ze Sławnym Wampirem!

Premiera: wiosna 2001

Dreamcatcher / CD Projekt | 1 gracz

Książę Dracula porywa ci żonę. Ruszasz jej na pomoc, a przy okazji przeżywasz najbardziej przerażającą przygodę tej wiosny. Brrrr....

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski


im GROUP
GRY TO MY
KOLEKCJONERSKA SERIA!
WYJĄTKOWE CENY!
KUP 2
TRZECIA
GRATIS
EA
ELECTRONIC ARTS™
CLASSICS
PSX
Fade to Black™
Hot Wheels
The Lost World: Jurassic Park™
Rally Championship™
Sled Storm
Soviet Strike™
Jurassic Park™ Warpath
Superbike 2000
Tiger Woods PGA Tour® 2000
NFS™ Road Challenge
Dune™ 2000
FIFA 99
NBA 2000
NHL 2000
Sports Car GT
Red Alert™ 1
PC-CD
Blade Runner™
Croc™ 1
Darkstone™
Dungeon Keeper 2
FAPL™ Stars 2001
IAF
Moto Racer™ 2
NFS™ Road Challenge
NOX™
Red Alert™ 1
SimCity™ 3000
Theme Park™ World
USAF
WWII Fighters
PC CD
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
IM GROUP
TEL (022) 833-39-56
UWAGA: Promocji nie można łączyć platformami.
EA, EA Sports, Electronic Arts oraz logo Electronic Arts są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts w USA i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki towarowe są własnością ich prawnych posiadaczy.
Znaki towarowe producentów oraz zarejestrowane projekty zostały użyte zgodnie z licencją. Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.

WARRIOR


Wielkie bitwy z udziałem wielu statystów zawsze są trudne do reżyserowania. W WARRIOR KINGS powinieneś jednak szybko zapanować nad swoją armią


Ta przyjemna, nieduża osada może być już niedługo twoja...


... wystarczy, że zgromadzisz odpowiednią ilość dobrze uzbrojonych rycerzy

Miłośnicy cyklu AGE OF EMPIRES powinni być zachwyceni. WARRIOR KINGS to trójwymiarowa wersja ich ulubionej gry, ale wzbogacona o elementy role-play oraz nieporównanie bardziej rozwinięta pod względem opcji strategicznych

Akcja WARRIOR KINGS toczy się w fantastyczno-średniowiecznym królestwie rozdzieranym walkami toczonymi przez możnowładców. **Twoim zadaniem będzie wzięcie odpowiedzialności za jedną z armii, pokonanie rywali i doprowadzenie do zjednoczenia podzielonego państwa.** Oczywiście: zjednoczenia pod twoim berłem! Dokonasz tego, wygrywając w wieloscenariuszowej kampanii, obfitującej w liczne tzw. „subquests", czyli misje poboczne, których wypełnienie jest korzystne, ale niekonieczne dla ukończenia rozgrywki.

Twórcy gry szczególny nacisk położyli na to, aby stworzyć maksymalnie uproszczone menu z gatunku „point&click" (wskaż i kliknij), które ma jednak pozwalać na dokonywanie skomplikowanych manewrów taktycznych. Przede wszystkim będziesz mógł na polu bitwy szybko i bezproblemowo decydować o ustawieniu swych żołnierzy. Chcesz schować weteranów za plecami nowo zwerbowanych? Proszę bardzo! Łucznicy mają stanąć za plecami pikinierów, a konnica czuwać na skrzydłach? Już się robi! Chcesz swych żołnierzy ustawić w szyku szeregowym, a w czasie marszu zmienić formację na klin albo pójść tyralierą? Gotowe! W WARRIOR KINGS **nie zobaczysz przepychanki źle przygotowanych hord, które łażą bez celu po mapie, próbując dopchać się w pobliże wroga (jak np. w KINGDOM UNDER FIRE).** Tutaj oddziały będą słuchać twych rozkazów i zachowywać się zgodnie z zasadami wojennej taktyki. Jest to o tyle istotne, że każda ze stron będzie miała do dyspozycji kilkaset jednostek.



To już nie zabawa, tylko zmasowany atak przy użyciu maszyn oblężniczych

Wojna, wyobrażana jako starcie dwóch armii na polu bitwy, to jednak nie wszystko. Przecież konflikt zbrojny jest tylko ukoronowaniem pewnych wcześniej prowadzonych działań. Słynny francuski minister Talleyrand (żyjący i działający w epoce napoleońskiej) powiedział, że wojna jest tylko przedłużeniem sztuki dyplomacji. Również w WARRIOR KINGS będziesz mógł prowadzić działania dyplomatyczne, czyli zawierać i zrywać sojusze, ale także wysyłać na terytorium wroga szpiegów i sabotażystów. Chcesz zatruć żywność wroga? Włam się więc do jego spichlerzy i posyp ziarno trucizną. Myślisz, że powiedzie się atak grupki dywersantów? Wyślij ich więc za mury wrogiej twierdzy i niech postarają się otworzyć bramy przed twą czyhającą na taką okazję armią, która następnie wedrze się na teren kompletnie zaskoczonego wroga.

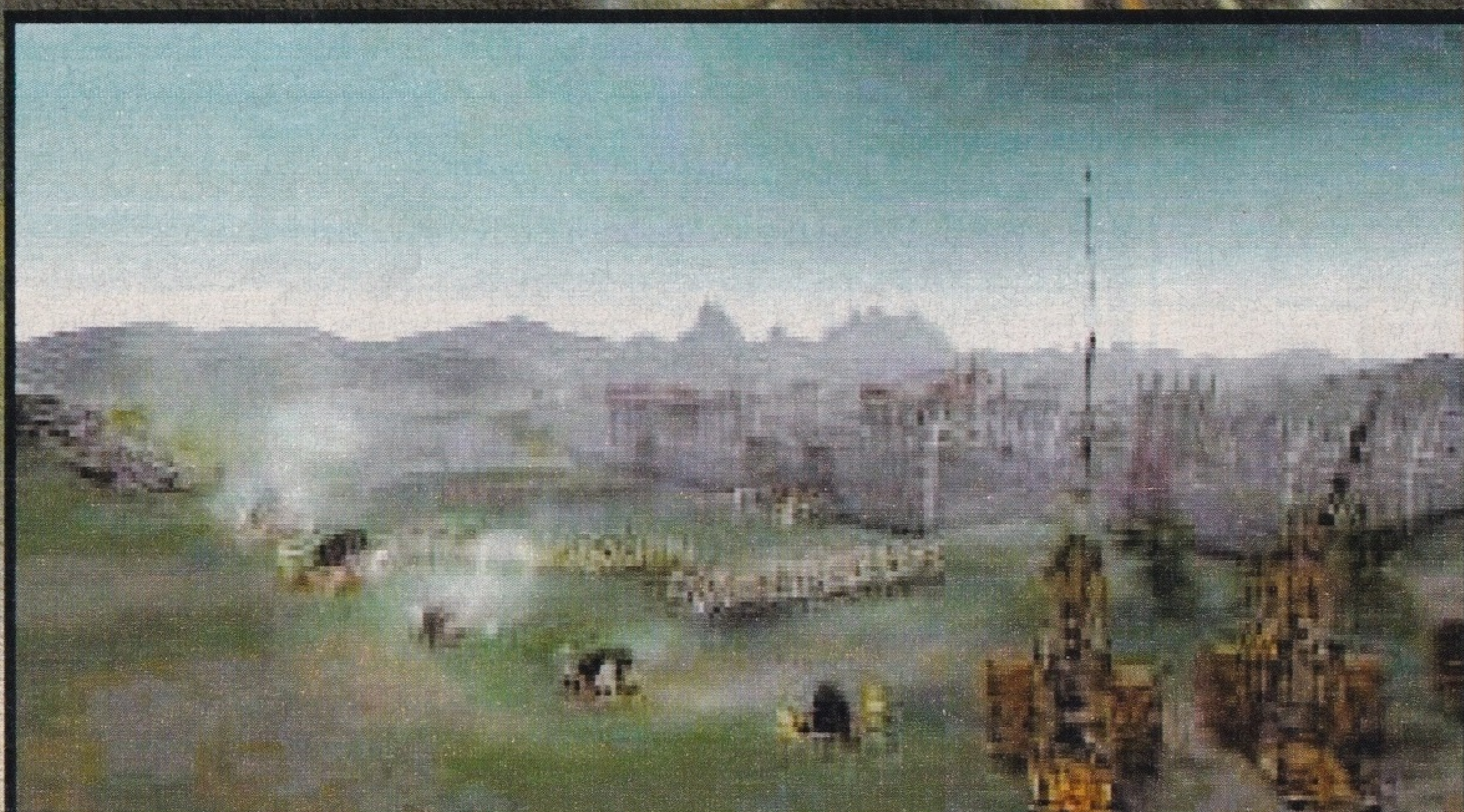
Dodatkową atrakcję zabawy stanowi fakt, że w pewnym momencie rozgrywki będziesz musiał dokonać ważnego wyboru i stanąć po stronie sił Dobra lub Zła. Jeśli będziesz szlachetnym władcą, to wspomoże cię siła Kościoła, a dzięki modlitwom twoi poddani będą pracować lepiej i szybciej. Jeśli wybierzesz Mrok, to na pomoc przybędą ci fantastyczne kreatury chaosu, a twoi poddani przemocą i terrorem zostaną zmuszeni do wydajnej pracy.


Twój sukces zależeć będzie nie tylko od liczebności armii, ale i od taktyki

Bardzo ważną rolę w grze pełnić będą także elementy role-play. Jednostki nie tylko będą określone za pomocą pewnych cech decydujących o ich przydatności na polu bitwy, ale ich zdolności będą wzrastać w miarę zdobywania doświadczenia bojowego lub na skutek treningu. Oczywiście fakt

KINGS


Piękna, średniowieczna architektura miast dodaje realizmu grze i podnosi jej walory estetyczne


Co za imponujący widok. Pole od horyzontu do horyzontu, a wśród mgieł szykują się na ostatni bój wielcy wojownicy. Co za romantyzm sytuacji...

ten wpłynie na bitewne strategie. Trudno bowiem sobie wyobrazić, abyś zechciał wysyłać swoich pieczołowicie przygotowanych weteranów w samobójcze misje. W WARRIOR KINGS trzeba będzie dbać o zdrowie i życie doświadczonych żołnierzy, bo to od ich postawy zależeć może ostateczne zwycięstwo. A w czasie trwania misji symbolem tego zwycięstwa jest zdobycie zamku wroga. W tym celu użyjesz nie tylko standardowych oddziałów, ale wykorzystasz machiny oblężnicze, takie jak potężne trebuczety, czy też działa, dzięki którym padną mury wrogich fortec. Chociaż... jeśli masz wielu wojaków i nie liczysz się z ich życiem, możesz też spróbować bezpośredniego szturmu i kazać swym ludziom wspinać się na ściany po drabinach.

Jeśli chodzi o sprawy związane z gospodarką, to w WARRIOR KINGS zastosowano podobny schemat jak w wypadku cyklu AGE OF EMPIRES. Rozbudowa miasta będzie zależała od dwóch rzeczy: zgromadzenia odpowiedniej ilości surowców oraz wynalezienia stosownych technologii.

W serii AGE OF EMPIRES bardzo przeszkadzał brak grafiki 3D. Czasami aż chciało się „obrócić” obraz, inaczej ustawić kamerę, aby na przykład podejrzeć, co dzieje się po drugiej stronie budynku. WAR-
RIOR KINGS jest już przykładem wprowadzenia najnowszych technologii. **Tutaj będziesz mógł dowolnie sterować kamerą, oglądać plan bitwy pod różnymi kątami oraz decydować o oddaleniu bądź przybliżeniu obrazu.** Oczywiście wprowadzenie trójwymiaru to nie tylko zabieg estetyczno-dekoracyjny. Dzięki takiej grafice innego wymiaru nabierają bitwy, gdyż oddziały mogą wykorzystywać ukształtowanie terenu (atakować, stojąc na wzgórzach, kontrolować doliny ze zboczy gór, blokować wyloty wąwozów itp.). W WARRIOR KINGS zobaczysz również takie „bajery”, jak zmiany pogodowe oraz pory roku (cykl lato/zima), dzięki którym bitwy toczyć się będą zarówno na ośnieżonych polach, jak i pośród zielonych lasów czy łąk. Autorzy zwracają też uwagę na fakt, że wszelkie szczegóły scenograficzne zostaną dopieszczone, a wygląd budynków miejskich ma być maksymalnie realistyczny. WARRIOR KINGS zaoferuje również możliwość rozrywki wieloosobowej (nawet dla szesnastu osób) oraz możliwość tworzenia własnych map za pomocą edytora scenariuszy.



Analizując jedynie wygląd screenów i producenckie zapowiedzi, trudno jednoznacznie wnioskować o jakości programu. Jeśli jednak obietnice firm Sierra i Black Cactus zostaną w całości spełnione, to czeka cię naprawdę dobra zabawa!

kto to zrobił

BLACK CACTUS

Angielska firma Czarny Kaktus właśnie debiutuje w świecie gier. Nie chce jednak pokazać czegoś kiepskiego i od razu wspina się na sam szczyt. Dlatego też jako swój pierwszy tytuł wybrała WARRIOR KINGS.

Adres: www.blackcactus.com



Strona zachęca do odwiedzenia. Jest tam dużo screenów i artów rozbudzających apetyt na grę oraz sporo cennych informacji

PC | PS2 | X-Box | DC | A

Warrior Kings
Strategia na Poważnie
Premiera: wiosna 2001
Black Cactus / Sierra / Play It | 1-16 graczy

Era strategii 3D nadchodzi pełną parą! **WARRIOR KINGS** ma szanse stać się grą, która będzie wzorem dla innych programów tego gatunku

Tekst: Jacek „Randall” Piekara

Flight Simulator

Uwaga! Nadlatuje kolejny FLIGHT SIMULATOR, tym razem z numerkiem 2002! Dzięki niemu już na jesieni będziesz mógł zasiąść za sterami nowych samolotów pasażerskich, takich jak Boeing 7 47-400 i Cessna Caravan. Pojawi się także nowy krajobraz i przeprowadzana w czasie rzeczywistym kontrola powietrzna.



Simpsons Wrestling

Czego to ludzie nie wymyślą... Np. tacy Simpsonowie, bohaterowie bardzo popularnej kreskówki. Nie mają, biedacy, ani chwili spokoju. Teraz (w kwietniu) Activision zamierza wydać z nimi... wrestling. Dzięki temu sympatyczna żółta rodzinka zostanie rzucona na ring na Playstation, żeby tarzać się z wymagającymi przeciwnikami. W grze pojawią się wszyscy ulubieńcy z kreskówki. Oj, będzie bolało...



ZOO Tycoon

A może by tak wybrać się do ZOO? Jeżeli jednak nie masz ochoty ruszać się z wygodnego fotela przed telewizorem, to musisz poczekać do jesieni na ZOO TYCOON, grę z fabryki Billa Gatesa. Będziesz w niej mógł zarządzać Zoo (podobnie jak w ROLLERCOASTER TYCOON, tylko wśród dzikich zwierząt i zwiedzających).



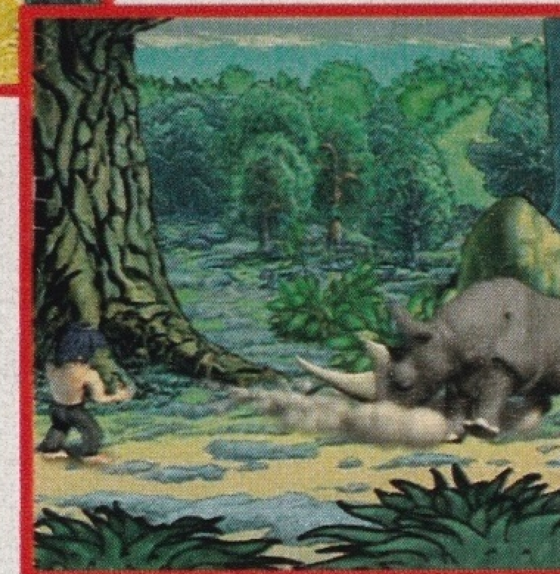
AKIMBO KUNG FU HERO

Ta gra to powrót zapomnianego już nieco gatunku klasycznych platformówek. Wcielisz się w niej w sympatycznego speca od kung-fu (przedstawionego w trójwymiarze), który przedziera się przez dwuwymiarowe okolice ku upragnionemu wyjściu. Wydostanie się z takich miejsc jak Living Forest (Żyjący Las), Lost Ruins (Zagubione Ruiny) i Misty Mountains (Góry Mgieł) na pewno nie będzie proste. Na drodze Akimbo staną bowiem przeciwnicy w stylu smoka Fanga (bynajmniej nie Milusia), wielkich psów, które wyczuwają ludzki zapach, gigantycznych moskitów, agresywnych tubylców, tarantuli (z trzema oczami) i całego mnóstwa innych pupili. **Do tego wszystkiego, zamiast ogromnego arsenału broni, chłopiec będzie mógł wykorzystać do walki z przeciwnikami głównie różne ciosy karate, machnięcia rączką, kopsnięcia nóżkami i różne groźne podskoki.** Trudnej sytuacji nie ułatwi także zapadająca się pod nogami ziemia, mosty z dziurami, palące się liny i różnej (najczęściej sporej) głębokości przepaści. Do tego pojawią się zagadki logiczne (dobrze, że proste, bo Akimbo nie ma zbyt wielu szarych komóreczek). Uff, będzie ciężko. Prawdziwe Wejście Smoka!









FREEDOM FORCE



Kiedy gracz ma już dość produkcji podobnych do siebie jak dwie krople wody, sięga po coś oryginalnego. Na przykład po „taktyczną grę RPG pozwalającą wcielić się w postacie superbohaterów walczących z superprzestępcami" – tak o swoim najnowszym produkcie mówią Australijczycy z firmy Irrational Games. W FREEDOM FORCE przedstawiono alternatywną wizję Nowego Jorku, który ze spokojnego miasta zamienił się w piekło niszczone przez całkowicie zbzikowanych szaleńców rodem z komiksu. Gracz otrzyma do wyboru 14 postaci, z których każda posiądzie jakieś nadprzyrodzone moce oraz dziesiątki rodzajów uzbrojenia. Miłośnicy JAGGED ALLIANCE 2 mogą już dziś rezerwować miejsce na twardym dysku!





NECROCIDE
THE DEAD MUST DIE

Buuu! Wiedźma z Blair atakuje! A przynajmniej jej pobratymcy! Tym razem jednak zajmą się oni sianiem zamętu w grze akcji NECROCIDE: THE DEAD MUST DIE. A będzie miał kto siać... Na świecie pojawią się bowiem całe armie Nieumarłych, Wilkołaków, Demonów i Ogierów Piekieł. Do walki z nimi zostaniesz skierowany ty, czyli urocza wampirka (oj, to by się nie spodobało Buffy...), wiedziona przez 500-letniego nauczyciela. **Zabawa zapowiada się całkiem interesująco, bo zostanie w niej wykorzystany program odpowiedzialny za DELTA FORCE: LAND WARRIOR. Co więcej, grafiką zajmie się sławny artysta Brom (znany z malunków fantasy, czyli stylu z umięśnionymi bohaterami i półnagimi kobietami).** Jego prace można było już podziwiać w DOOM 2 i HERETICU.

Gra będzie nowym doświadczeniem także dla jej twórców, czyli firmy Novalogic, znanej dotychczas z takich produktów jak COMANCHE, F-22 LIGHTNING II i DELTA FORCE, w których po Złych mocach nie było ani śladu.



nexagon the pit



Okazuje się, że zwykła zabawa w normalną grę akcji, tj. QUAKE, nie jest już popularna. Skoro film „Gladiator" odniósł taki sukces, to teraz nadszedł czas na walki z udziałem publiczności! Dlatego też w NEXAGON: THE PIT będziesz musiał nie tylko zmierzyć się na arenie z przeciwnikiem i zniszczyć jego bazę, ale uszczęśliwić tłum i sponsorujące całą imprezę media. Przed zabawą będziesz mógł sam zabezpieczyć drogę do swojej posiadłości, ozdabiając ją pułapkami, strzelającymi maszynkami i innymi przyjemnostkami. A wszystko to wybudujesz szybko i bezboleśnie, używając programu działającego jak zwykły edytor poziomów. Potem trzeba tylko poustawiać różnych strażników (innych dla każdej z czterech ras), którzy – uczestnicząc w zmaganiach – będą otrzymywali punkty doświadczenia.

Na końcu wystarczy zawołać: Ave Caesar, morituri te salutant (czyli: Cezarze! Pozdrawiają cię idący na śmierć!) i ruszyć do boju!



Sigma



Skoro w tych nowinkach wspominamy o słynnym HOMEWORLD, to warto napisać też o najnowszym produkcie jego twórców. Wprawdzie będzie to kolejny RTS, ale za to rozgrywający się w oryginalnym otoczeniu. W SIGMA przeniesiesz się do lat 30. poprzedniego wieku i będziesz musiał zmierzyć się z pewnym maniakiem. Wcielisz się bowiem w kogoś w rodzaju Indiany Jonesa (weterana pierwszej wojny światowej) i wyruszysz na poszukiwanie zaginionego naukowca. Niestety, niecny pilot zostawi cię na pastwę losu na podejrzanej wysepce. Dalej okaże się, że za całą zabawę odpowiedzialny jest pewien chciwus, który wykorzystał zaginionego naukowca do stworzenia tytułowej Sigmy, urządzenia służącego do mieszania genów zwierząt. I ty także będziesz musiał wystawić do walki armię złożoną ze zmutowanych zwierzątek, które zaczną ścigać przeciwnika na wielu różnorodnych wyspach. Do eksperymentów dostaniesz ponad 40 różnych zwierząt, z których będziesz mógł stworzyć aż 300000 odmiennych jednostek! Typ CLICKA? Szybko biegający żółw z umiejętnością bezbłędnego pisania tekstów. Burek! Bierz go!





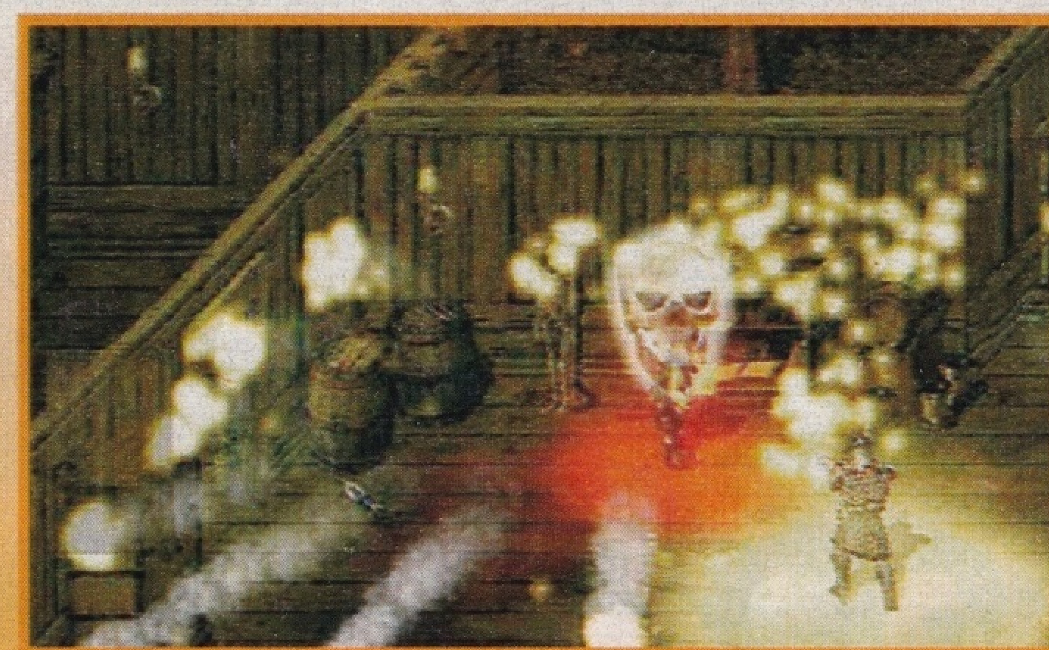
O.R.B.

Niektórzy twórcy gier uwielbiają nazywać swoje dzieła tajemniczymi skrótami. A ty, drogi czytelniku, zastanawiaj się godzinami, co np. oznacza O.R.B. Oazę Radosnego Bimbania? A może Oto Rączy Bawół? Nie, to Off-World Resource Base, pochodzące od nazwy budowli, dzięki którym można wydobywać surowce z astreroid, a jednocześnie nazwa zapowiadanej na maj kosmicznej strategii (przypominającej słynnego HOMEWORLDA). Nie zabraknie w niej wszystkich popularnych w RTS elementów, czyli zbierania surowców i tworzenia kolejnych jednostek (w grze każda z dwóch frakcji dostanie ponad 20 różnych zabawek), a także wymyślania nowych technologii. Do boju ruszą tutaj przedstawiciele dwóch różnych ras, zorganizowani jak Spartanie Malus i miłujący pokój oraz kulturę Alyssianie. Twórcy gry bronią się, jak mogą, przed oskarżeniami, że ściągnęli sporo pomysłów z HOMEWORLDA. Podobno pracują nad O.R.B już trzy lata i wszystko wymyślili sami. Bardzo im się to chwali, ale szkoda, że nie wydali swojego przeboju przed konkurencją. Wtedy byłoby łatwiej zdobyć przychylność wymagających graczy.



DIVINE divinity

Masz ochotę na kolejną opowieść z gatunku krasnoludzkiego płaszcza i elfiej szpady (tym razem wyprodukowaną przez Belgów)? Mamy dla ciebie dobrą wiadomość. We wrześniu pojawi się DIVINE DIVINITY (kiedyś miało nazywać się DIVINITY: THE SWORD OF LIES), czyli RPG, w którym będziesz mógł zwiedzać ogromny świat zamieszkany przez ponad 100 typów różnych potworów. Zaletą tej opowieści ma być rewelacyjnie dopracowane przedstawienie świata, a także wysokich lotów inteligencja sterowanych przez komputer przeciwników. Wszystko to brzmi bardzo zachęcająco, ale już niejeden raz spotykaliśmy się z takimi obietnicami, które potem jakoś nie zostawały spełnione. A o co będzie chodziło w tej historii? Ano o przeprowadzenie młodego śmiałka, ucznia Czarodzieja Zandalora, przez wiele niebezpieczeństw, aż do uratowania świata. A może aż do ocalenia życia nadobnej dziewoi? Czy czegoś równie ważnego. W każdym razie mocnych wrażeń z pewnością nie zabraknie!









ECHELON

Planeta Velian była cichą osadą położoną gdzieś na krańcu wszechświata. Jednak pewnego dnia jej mieszkańcom przewróciło się w głowie – postanowili wzniecić powstanie. Przerażona Gwiezdna Federacja postawiła na nogi pół swojej armii, w tym również i ciebie... ECHELON jest strzelaniną z elementami symulacji, w której pojawi się 16 rodzajów broni i aż 50 modeli statków (bombowce, ślizgacze, helikoptery, płatowce, poduszkowce antygrawitacyjne itp). Fruwanie nad powierzchnią planety oraz walka w kosmosie dostarczą niezwykłych wrażeń wizualnych – zapewniają autorzy z rosyjskiej firmy Buka.

ESCAPE FROM ALCATRAZ



Węgierska firma Philos Laboratories pracuje nad grą akcji (z elementami przygodówki) ESCAPE FROM ALCATRAZ, którą zamierza zaprezentować jesienią. Jak nietrudno zgadnąć, główną rolę odegra w niej słynne więzienie na wyspie w San Francisco, przez lata symbol odosobnienia, z którego nie można uciec (a teraz niezmiernie popularna atrakcja turystyczna). Akcja gry przeniesie cię do alternatywnych czasów, kiedy to niedostępne więzienie Alcatraz jest dalej używane do właściwych celów, czyli przetrzymywania więźniów (tak naprawdę zamknięto je w 1963 roku). Zostaniesz członkiem antyrządowej organizacji i będziesz musiał oswobodzić swoich towarzyszy z różnych więzień. Każdy z członków grupy będzie miał inne umiejętności, a uwalniając kolejne osoby, zwiększysz wybór specjalistów. **Będziesz musiał zebrać naprawdę dobrą drużynę, bo na końcu czeka cię bardzo trudne zadanie – uwolnienie z Alcatraz (z którego tak naprawdę uciekły jedynie dwie osoby) swojego szefa.** Przygotowania do przeprowadzenia tej akcji będą wymagały od ciebie wykorzystania umiejętności taktycznych i rozwiązywania skomplikowanych zagadek. No cóż, ucieczka z Alcatraz to nie bułka z masłem orzechowym.



Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Michał „Joel" Zacharzewski



1 The Sims



2 Worms Armageddon



3 GTA 2



4 Tomb Raider 5



5 Diablo 2



Wasze TOP

1. **The Sims** – MAXIS / EA / IM GROUP – PC (4) – Upojeni sukcesem rywale ani się obejrzeli, jak Sim pomknął daleko do przodu
2. **Worms Armageddon** – MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC (2) – Cały czas tuż za plecami zwycięzcy. Ciekawe, czy w końcu robalom uda się wygrać?
3. **Grand Theft Auto 2** – TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX (3) – Ciągle trzecie miejsce. Czyżby takiego kierowcy nie było stać na więcej?
4. **Tomb Raider 5** – EIDOS / IM GROUP – PC, PSX (20) – Młody wiek Lary stanowi na pewno jej atut – jest szybsza i zwinniejsza
5. **Diablo 2** – BLIZZARD / CD PROJEKT – PC (1) – Spadło trochę śniegu, chwycił lekki mrozek i od razu przygasły płomienie Diablo
6. **Heroes of M&M 3** – 3DO / IM GROUP – PC (6) – Siły wyrównane, zapasów w bród, może dzięki czarom uda się pokonać rywali?
7. **Settlers 3** – BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC (15) – Szybki atak na wroga i pełne surowców góry należą już do ciebie – teraz masz przewagę
8. **Sim City 3000** – MAXIS / EA / IM GROUP – PC (P) – Kilka komisariatów znacznie utrudniło życie przestępcom nasłanym przez konkurencję
9. **Driver** – GT INTERACTIVE / LEM / SONY – PC, PSX (5) – Zbyt szybko poczułeś się bezpiecznie – znów policja na karku i znów trzeba się ukrywać
10. **Tomb Raider 4** – EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC (9) – Niestety, przejście okazało się zbyt ciasne – pani archeolog musi poszukać innej drogi

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

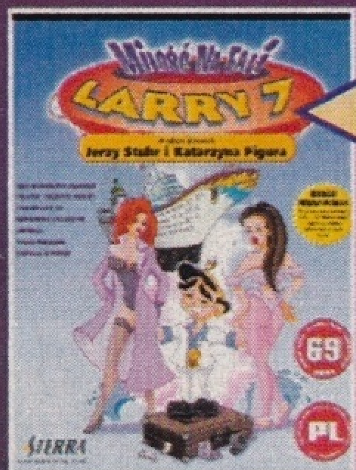
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę SETTLERS 4 ufundowaną przez: CD PROJEKT

Grupa pościgowa

21. **Diablo** – BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
22. **GTA** – TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
23. **Unreal Tournament** – GT INTERACTIVE / LEM – PC, MAC
24. **Wrota Baldura 2** – INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
25. **C&C: Red Alert 2** – WESTWOOD / IM GROUP – PC

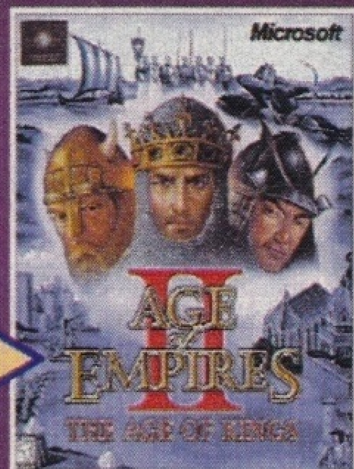
20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



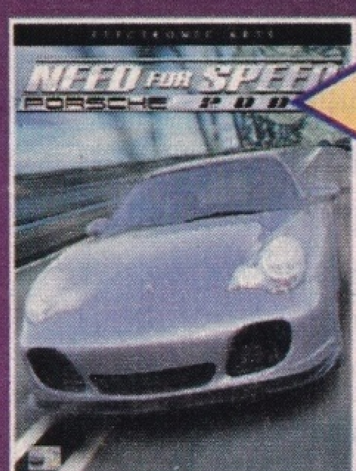
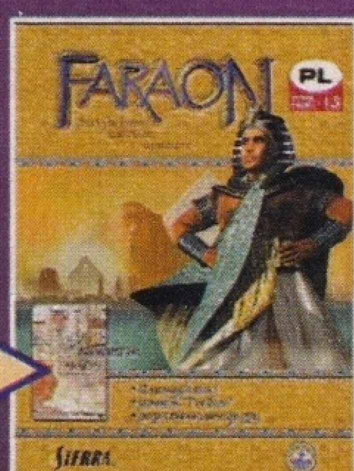

11 **Larry 7** (10)
SIERRA / CD PROJEKT – PC
Przygody na Statku Miłości są nieco monotonne, choć nie znaczy to, że mało ciekawe

12 **FIFA 2001** (11)
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2
Początek rozgrywek nie wygląda zachęcająco, ale może będzie lepiej...

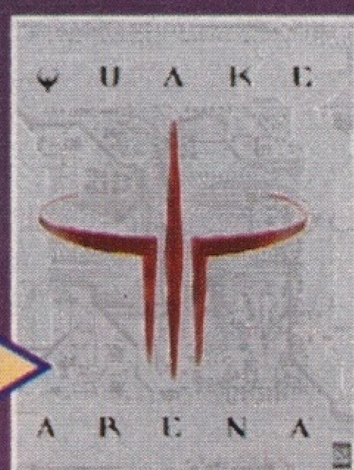
13 **Starcraft** (P)
BLIZZARD / CD PROJEKT– PC
Przeciwnicy wyraźnie zlekceważyli możliwości kosmicznych technologii i oto skutki

14 **Age of Empires 2** (8)
MICROSOFT – PC
Wystarczyła jedna przegrana bitwa, by zaczęły się większe kłopoty – czy uda się to naprawić?

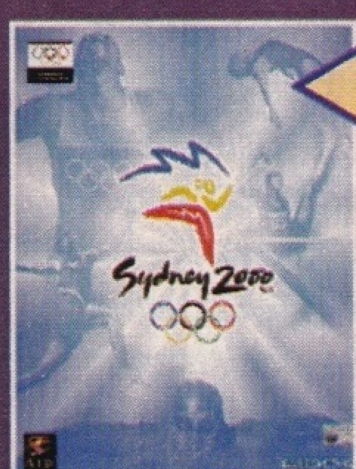
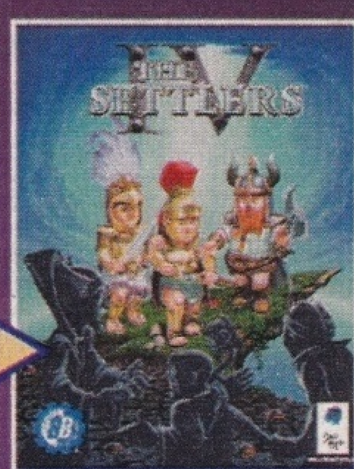
15 **Need for Speed: Porsche** (18)
EA / IM GROUP – PC, PSX
Koła zmienione, benzyna zatankowana, gaz do dechy – i już gnasz na pierwsze miejsce

16 **Faraon** (P)
SIERRA / PLAY IT – PC
Wylewy Nilu były obfite i zwiększone dochody pozwoliły na utrzymanie większej armii

17 **Tekken 3** (17)
NAMCO / SONY – PSX
Jednak co doświadczenie, to doświadczenie! Mimo tylu lat na karku ciągle wśród wygranych

18 **Quake 3** (7)
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
Czyżby to były ostatnie chwile „Gwoździa"? Tyle tygodni w czołówce zmęczyłoby każdego

19 **Sydney 2000** (12)
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, DC, N64
Do następnej olimpiady zostały jeszcze trzy lata, więc i forma cały czas nie ta

20 **Settlers 4** (N)
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Zmagania z Mrocznym Plemieniem wcale nie są łatwe, ale Wikingowie powoli zyskują przewagę

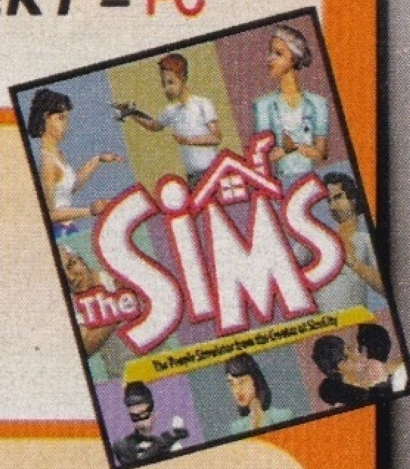
SIEDMIU WSPANIAŁYCH



Oto lista najlepszych gier XXI wieku. Na te tytuły głosowaliście najczęściej i zdobyły one najwięcej punktów w 2001 roku



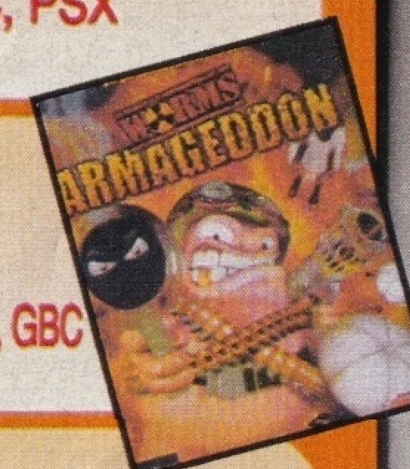
Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC



The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC



Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX



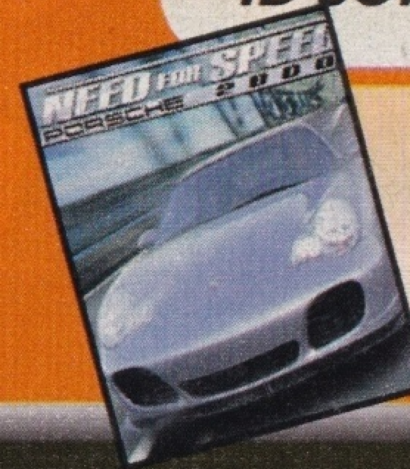
Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC



Driver
GT INTERACTIVE/LEM/SONY– PC, PSX



Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64



Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 **Colin McRae Rally 2**
CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX

27 **Fifa 2000**
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX

28 **Half Life**
SIERRA / PLAY IT – PC

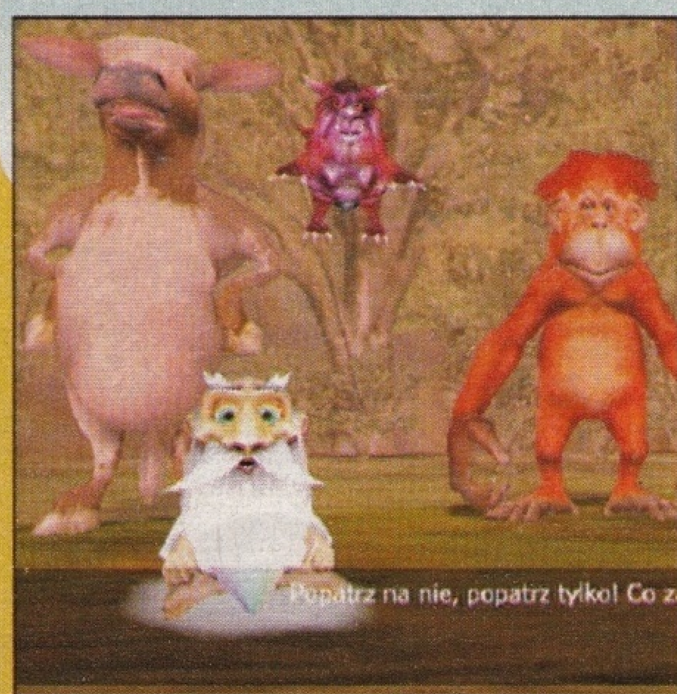
29 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC

30 **Deluxe Ski Jump**
MEDIAMOND – PC

HOT 5 – NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

1 **Black & White**
ELECTR. ARTS/ IM GROUP – PC

Prześliczna wyspa Eden gdzieś na oceanie to twoje nowe królestwo. Jako wszechmogący bóg możesz zrobić z nią wszystko. Tylko od ciebie zależy, jak postąpisz



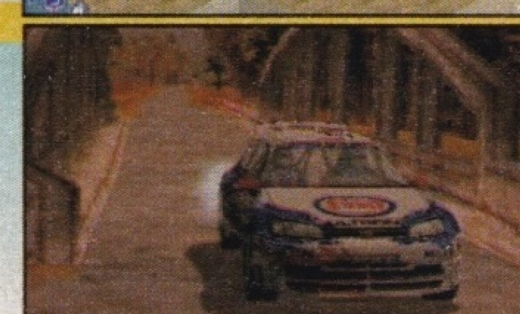
2 **Fallout Tactics**
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
Kolejny tytuł z serii rozgrywającej się w postnuklearnym świecie. Tym razem masz do czynienia ze strategią



3 **The Sims: Balanga**
ELECTRONIC ARTS / IM GROUP – PC, DC
Znudzona dotychczasową egzystencją rodzina Simów postanowiła zrobić wielką imprezę... Uwaga na Smutnego Mima



4 **Pro Rally 2001**
UBI SOFT / LEM – PC
Masz szanse zasiąść za kierownicą swojego wspaniałego wozu i zmierzyć się z najlepszymi rajdowcami świata



5 **Z.O.E.**
KONAMI – PS2
Tym razem bierzesz udział w walkach robotów. Gra olśniewa wspaniałą grafiką, ale czy sprawi równie wielką frajdę?



Fallout Tactics

A POST NUCLEAR TACTICAL COMBAT GAME

FALLOUT i FALLOUT 2 były wydarzeniami na rynku role-play. Dla firmy Interplay nadszedł więc czas odcinania kuponów od dawnej sławy... Czas FALLOUT TACTICS

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę FALLOUT TACTICS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 IV 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i wymienią conajmniej trzy cechy postaci występujące w FT.

BROTHERHOOD OF STEEL

Brotherhood of Steel to organizacja zajmująca się porządkowaniem zdziczałego świata, czyli: obroną biednych i słabych oraz karaniem tych, którzy chcą gwałcić porządek moralny i prawny. I oto w FALLOUT TACTICS masz niepowtarzalną okazję stać się nie tylko członkiem tej elitarnej organizacji, ale wręcz dowódcą jej oddziału, wysyłanego w misjach specjalnych. Rychło też przekonasz się, że w Brotherhood of Steel panuje zasada, że „cel uświęca środki". Cel, co prawda, jest całkiem szczytny, ale czy rzeczywiście można nie liczyć się z nikim i niczym, by go osiągnąć?

A jak wygląda praca dla Bractwa od strony praktycznej? **Na początek otrzymujesz zlecenie od szefa (czasami można wybierać pomiędzy misjami), a następnie kompletujesz członków drużyny (albo też pozostawiasz tych, z którymi już osiągnąłeś sukcesy).** Do zespołu możesz zaprosić sześć osób, ale nie jest to konieczne. Jeśli uważasz, że poradzisz sobie w mniejszej grupie, to twoja sprawa. Poza tym możesz



Dużo ognia, efektowna akcja i po sprawie. Tym razem przeciwnicy nie mieli szans



W FT:BoS natkniesz się nie tylko na żywych przeciwników, ale również na kierowane przez nich maszyny


Konstruując postać, warto zwrócić uwagę na odpowiedni dobór jej cech. Warto wyposażyć ją przede wszystkim w Zwinność, Wytrzymałość i Percepcję


Przeprowadzenie skutecznej akcji nie jest wcale takie proste. Mimo że przeciwnicy nie zawsze postępują mądrze, trudno będzie uniknąć rozlewu krwi

w bazach Bractwa kupić sprzęt oraz sprzedać zdobyte na wrogach łupy. Różnorodność przedmiotów występujących w grze jest ogromna. Twoi żołnierze mogą zaopatrzyć się zarówno w dosyć prymitywne noże, włócznie i pistolety domowej roboty, jak i najnowszej generacji ciężką broń. Oczywiście najlepsze uzbrojenie nie jest dostępne od początku zabawy, bo wted przeszedłbyś przez wszystkie misje jak tajfun przez chińską wioskę. Oprócz uzbrojenia żołnierze mają też na wyposażeniu wszelkiego rodzaju medykamenty (pomagające zwalczać trucizny, radioaktywność itp.), narkotyki, a także różne pomocne gadżety (wytrychy zwykłe i elektroniczne, dynamit, plastik itp.). Po wyjściu z bazy decydujesz, który z zaznaczonych na mapie obszarów chcesz odwiedzić. **Po wejściu na teren misji otrzymujesz dokładny opis zadań, możesz również zobaczyć mapę całego terenu, na której zaznaczono najważniejsze punkty, takie jak kwatera główna wroga, silne posterunki, miejsce przechowywania cennych obiektów itp.**

Cele misji są zróżnicowane. Możesz otrzymać zadanie wykradzenia ważnych wynalazków, likwidacji konkretnych osób lub całych zgrupowań wroga czy ocalenia więźniów. Niektóre zadania wykonasz w optymalny sposób, w innych z kolei osiągniesz główny cel, ale nie spełnisz pewnych dodatkowych wymagań, co jednak nie wpłynie na kontynuowanie zabawy. W trakcie rozgrywki pojawi się też możliwość wzięcia udziału w misjach alternatywnych, a więc niekoniecznych do wypełnienia, choć dzięki nim możesz zdobyć punkty doświadczenia czy zyskać nowy sprzęt.



Rzecz jasna najważniejszą rzeczą w FALLOUT TACTICS jest walka. I nic dziwnego, bo przecież masz do czynienia z grą strategiczną, w której kierujesz postępowaniem małego oddziału żołnierzy. W odróżnieniu od FALLOUT i FALLOUT 2 tutaj możesz decydować o tym, czy bitwy mają toczyć się w czasie rzeczywistym, czy też włączony zostanie tryb turowy. To pierwsze wyjście jest wskazane, kiedy walczysz ze słabymi wrogami. Kiedy jednak przeciwnicy okazują się silni lub atakują w gromadzie, to pozostawienie trybu czasu rzeczywistego jest równoznaczne z prośbą o surową karę.

W czasie trwania tury możesz decydować o tym, na co poświęcić punkty akcji. Żołnierzowi, który dysponuje dziesięcioma punktami akcji, możesz kazać na przykład strzelić z karabinu (4), przeładować broń (2) i strzelić powtórnie (4) albo strzelić serią (5) i odbiec za róg domu (5).

Żołnierze wroga potrafią ukrywać się za przeszkodami terenowymi czy też za workami z piachem lub beczkami. Nie powinieneś być też zdziwiony, kiedy twoi bohaterowie zostaną zaskoczeni przez czuwających na dachach snajperów. Często miejsce akcji jest wielopoziomowe, co oznacza, że aby poradzić sobie z wrogami, musisz schodzić do podziemi lub też wchodzić po schodach i drabinach na piętra, mury czy rusztowania. Zastrzeżenia budzi jednak zarówno sztuczna inteligencja wroga, jak i to, w jaki sposób komputer wykonuje polecenia gracza. Z całą pewnością nie możesz liczyć, że dasz grupie rozkaz marszu do określonego punktu i ona to polecenie wykona. **Zazwyczaj trzeba żołnierzy prowadzić krok po kroku, gdyż przy napotkaniu pierwszego problemu (bardziej skomplikowane zakręty itp.) po prostu staną w miejscu.** Inteligencja wrogów (oraz liczba ich punktów życia) jest uzależniona od wybranego poziomu trudności, ale zbyt często zdarza się, że przeciwnicy podejmują nielogiczne działania. Oczywiście zawsze można tłumaczyć, że właśnie wpadli w panikę, no ale w ten sposób można usprawiedliwiać wszystko. Pewną innowacją jest wprowadzenie do walki pojazdów, w których grupa może nie tylko się kryć, ale uczestniczących także w potyczkach.

To, że esencję FALLOUT TACTISCS stanowi walka, nie oznacza, że jedyne, nad czym będziesz musiał myśleć, to do którego wroga wycelować i z jakiej broni oddać strzał. Gra stawia podobne wyma-


Zielone ludziki też mają broń i lubią sobie powalczyć. Ale nie łudź się, gdy je pokonasz, wcale nie zobaczysz hektolitrów zielonej cieczy

TIPSY

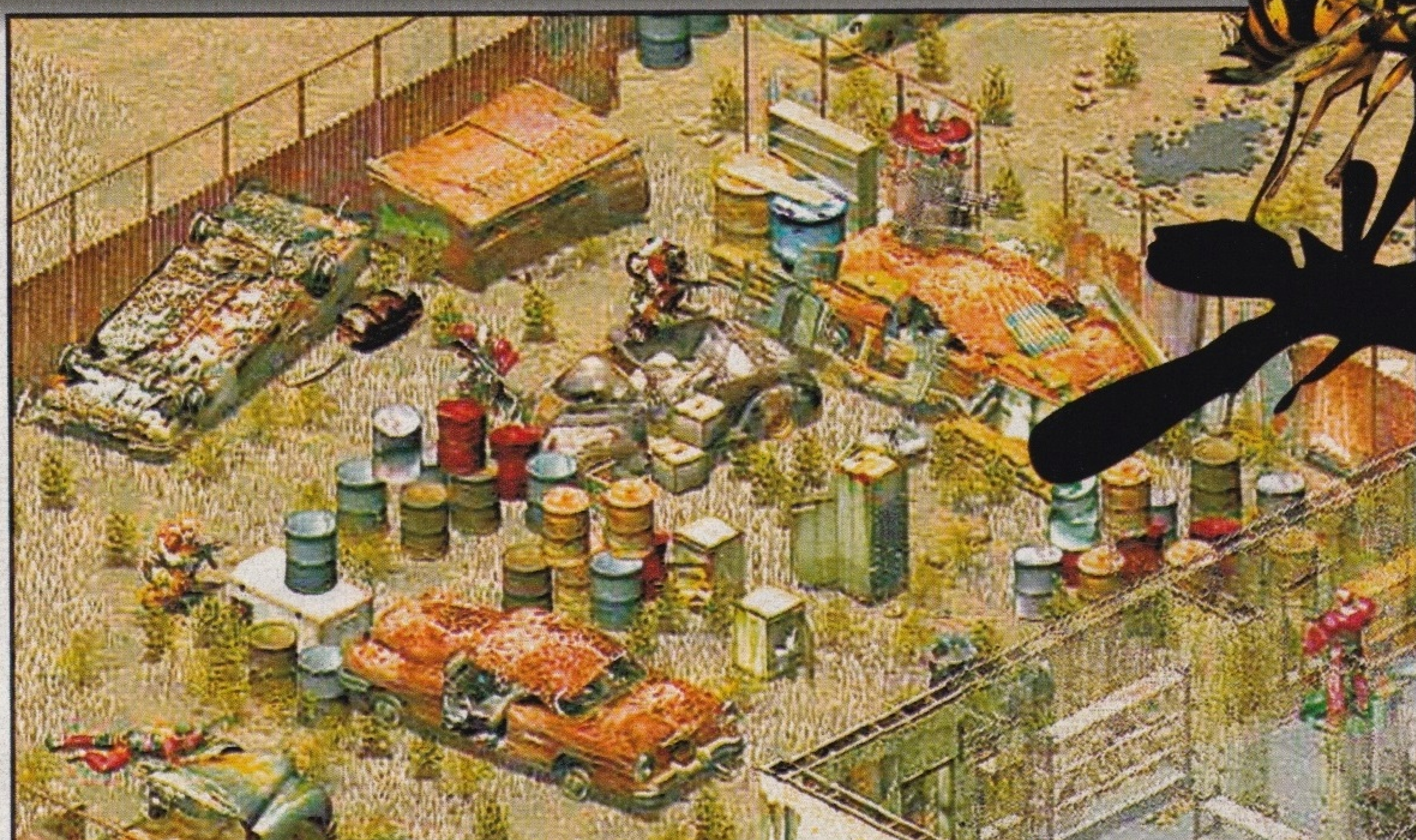
Jak zacząć?

- Przede wszystkim stwórz własną postać. Obdarz ją cechą specjalną **Gifted**, co zwiększy wartość wszystkich cech głównych o jeden punkt (w zamian obniżone zostaną wartości zdolności, ale to nie jest takie ważne). A jaka ma być druga cecha specjalna? Można stworzyć bohatera potrafiącego błyskawicznie strzelać, ale następuje to sporym kosztem. Po wyborze tej zdolności nie można już bowiem oddawać strzałów mierzonych.
- Następnie rozdziel punkty pomiędzy cechy. Przede wszystkim zwróć uwagę na **Zwinność**. To ona decyduje o tym, jak wiele czynności będziesz mógł wykonać w czasie jednej tury. Jej wartość warto ustawić na maksimum, czyli 10. Na początku gry pozwoli ci to na oddanie trzech strzałów w ciągu tury (w tym jednego „pociągnięcia" serią), a potem może być jeszcze lepiej. Bohater powinien też dysponować sporą **Wytrzymałością** (od niej zależy liczba początkowych punktów życia oraz ich liczba przyznawana przy awansie na następne poziomy) oraz sporą **Siłą**. Nie można lekceważyć **Inteligencji**, dzięki której możesz szybciej i skuteczniej się uczyć. No i wreszcie bardzo ważna **Percepcja**. To ona będzie decydować o tym, jak bohater poradzi sobie z każdym rodzajem broni. Im wyższa, tym większa szansa na oddanie celnego strzału.
- Przy tworzeniu postaci możesz podnieść wartość trzech zdolności (będziesz mógł je później dużo łatwiej rozwijać). Przede wszystkim musi to być **zdolność posługiwania się bronią ręczną**, która przez długi czas jest podstawą twego uzbrojenia. Dobrze też zwrócić uwagę na **umiejętność posługiwania się bronią energetyczną**.

gania jak RPG. Na przykład musisz uruchomić generatory lub komputery, znaleźć odpowiednie klucze albo karty magnetyczne, odnaleźć konkretne osoby.

Wszyscy członkowie drużyny podlegają przemianom charakterystycznym dla gier role-play, czyli zdobywają punkty doświadczenia. Przy awansie na nowy poziom bohater zyskuje dodatkowe punkty życia oraz może rozdysponować określoną liczbę punktów (zależną od inteligencji) pomiędzy kilkanaście zdolności. Są one prawie identyczne jak w FALLOUT 2 i określają na przykład skuteczność postaci w posługiwaniu się różnymi typami broni, znajomość sztuk medycznych, techniki czy otwierania zamków. Co trzy poziomy każdy bohater otrzymuje możliwość zyskania zdolności specjalnej. Należy wybierać je bardzo uważnie i wcześniej skrupulatnie przeczytać instrukcję. Dobra decyzja może bardzo, ale to bardzo, ułatwić późniejszą rozgrywkę.

Podczas gry w FALLOUT TACTICS można zadać sobie pytanie: dla kogo został przeznaczony ten program? Rasowi rolplay'owcy nie zainteresują się nim, gdyż gra została pozbawiona tego, co w FALLOUT i FALLOUT 2 było najpiękniejsze. Czyli fascynującej, wielowątkowej fabuły dającej możliwość nieskrępowanego zwiedzania świata i dokonywania wielu wyborów, również natury moralnej. Twórcy gry uprzedzali i bardzo mocno podkreślali fakt, że FALLOUT TACTICS to nie role-play. **Czym więc jest gra? Strategią? Jeśli tak, to w bardzo ograniczonym stopniu i dość uproszczoną. Próżno tu szukać wyrafinowanych opcji, a i realizm walki też okazuje się niewielki.** System bitewny, który zdał egzamin w RPG, niekoniecznie musi sprawdzić się w wypadku strategii. Wiadomo bowiem, że w role-play walka jest tylko jednym z elementów (czasami ważniejszym, czasami mniej ważnym), tu natomiast stała się sercem programu. Po pierwsze, wprowadzenie opcji umożliwiającej graczowi widzenie całej mapy, nie było dobrym pomysłem. Z tego powodu brak po prostu elementu niespodzianki i zaskoczenia. Oczywiście można, logicznie rozumując, dojść do wniosku, że twoi żołnierze zostali przez dowództwo zaopatrzeni w dokładne mapy terenu. Ale skoro szefowie wysilili się na przygotowanie superdokładnych zdjęć (satelitarnych?), to dlaczego nie dali też od razu najlepszego uzbrojenia? Po drugie, liczba dostępnych w walce opcji jest żałośnie uboga. Pamiętasz, ile kombinowania i myślenia wymagały gry sprzed lat, takie jak UFO czy CYBERSTORM? W porównaniu z nimi FALLOUT TACTICS okazuje się tylko ubogim krewnym. Po trzecie, środowisko jest w minimalnym stopniu interaktywne. A co oznacza to sformułowanie? Po prostu, jeśli na twojej drodze staną jakieś drzwi z dykty czy płot z kolczastego drutu, to nawet nie myśl, że możesz wysadzić je ładunkami wybuchowymi. Podłożony dynamit zrobi buuum!, a rzeczone drzwi lub płot nawet nie drgną. Autorzy chcą


Trzeba przyznać, że świat, przez który wędrujesz, nie należy do najpiękniejszych. Strasznie dużo tam żelastwa, złomu i dogorywających wraków samochodów


Czajenie się za różnymi przeszkodami to dobra recepta na dłuższe przeżycie

GIWERKI


Super Soaker – Czyżby pukawka na wodę?

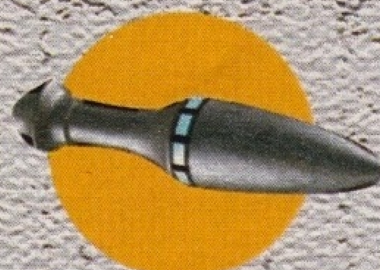

Small AntiTank Mine – Nawet czołg nie ma szans


Finger Claws – Możesz drapać do woli


Gauss Pistol – Mocny argument

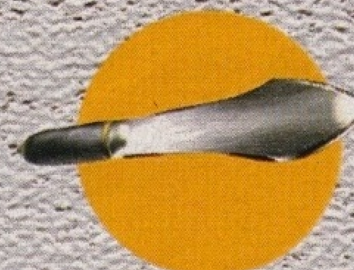

Sig Sauer – Mały, ale groźny


Spear Gun – Broń współczesnego Robin Hooda


Tesla Rocket – Machniesz raz i przeciwnik leży


Uzi 9 mm – Poważna sprawa


Neostead Combat Shotgun – Kaliber mówi sam za siebie


Throwing Knife – Musisz mieć pewną rękę i dobre oko


Acid Granade – Szybko rozwiąże problem


Iron Pipe – Dobrze leży w dłoni


Służba, nie drużba. Nawet w nocy nie można pozwolić sobie na chwilę nieuwagi

w ten sposób zapewne zmusić cię do tego, abyś postępował zgodnie z ich scenariuszem i poszukał stosownego klucza lub karty magnetycznej. Ot, wygodnictwo, bo zawsze przecież łatwiej zmusić gracza do kroczenia jedną ścieżką, niż stworzyć mu możliwość alternatywnych wyborów.

Grafika FALLOUT TACTICS nie budzi zachwytu. Dwuwymiarowy, dość ubogi scenograficznie świat, utrzymany w siermiężnej kolorystyce, bardziej pasuje do muzeum gier komputerowych niż na listę hitów. Co gorsze, czasami ten styl przedstawiania świata przeszkadza w samej rozgrywce, np. w odnalezieniu ważnych miejsc czy przedmiotów. Nie uniknięto też nieszkodliwych, ale denerwujących błędów. Np. kiedy twój żołnierz spaceruje po dachu, to czasami możesz zauważyć postacie przechadzające się pod jego stopami (a nie ma tu zdolności: „wzrok, który przenika beton"). Kiedy zwiedzasz podziemne bunkry, słyszysz z kolei, co mówią ludzie na powierzchni.

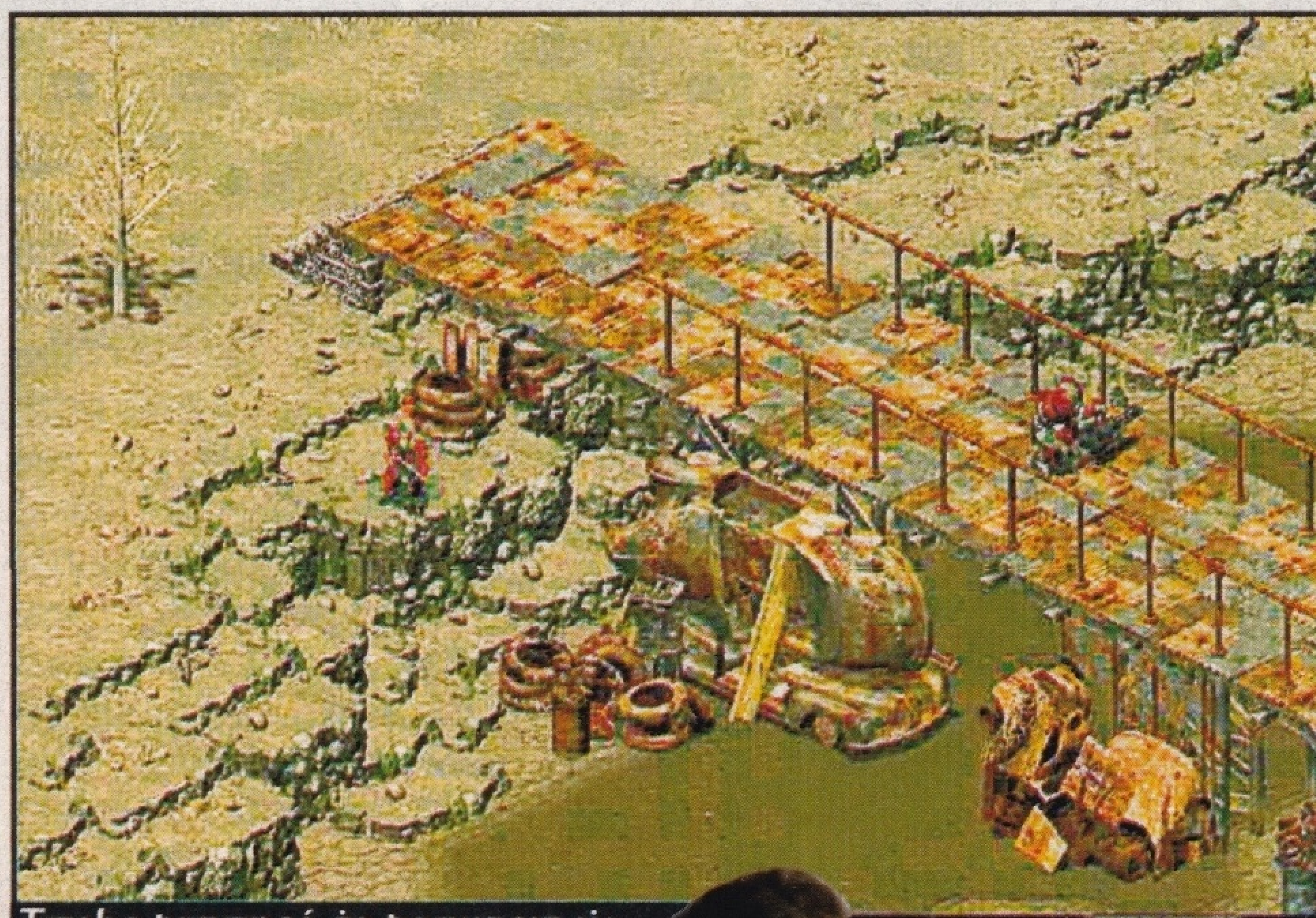
Jak krótko scharakteryzować tę grę? FALLOUT TACTICS to po prostu FALLOUT 2, z którego usunięto fabułę, dialogi i przygodę. Zostało więc nie za wiele. Program jest po prostu nudny, zwłaszcza że czas trwania poszczególnych misji (w zależności od wyboru stopnia trudności) potrafi się znacznie wydłużyć. A jeśli wybierzesz jeszcze opcję niepozwalającą na zapisywanie gry w trakcie trwania misji, czekają cię długie godziny przed monitorem. Twórcom produktu „udało się" zrobić grę, która jest uboższa i mniej interesująca nawet od tak starych programów jak UFO czy CYBERSTORM! A w porównaniu z naszym rodzimym GORKY 17 (inaczej ODIUM) wypada również bardzo blado. Szkoda tylko, że tak dobrze zapowiadająca się gra nie okazała się ogromnym przebojem. W końcu FALLOUT to legenda, która ciągle przyciąga do siebie młodszych i starszych graczy. Niestety, takim hitem nie jest FALLOUT TACTICS.


Nawet śnieg i mróz nie są w stanie przeszkodzić ci w akcji. Rozkaz to rozkaz

kto to zrobił

MICRO FORTÉ

Australijska firma Micro Forté została założona w 1985 r. Ma na swoim koncie takie tytuły jak ENEMY INFESTATION, AMERICA'S CUP SAILING SIMULATION i DEMON STALKERS. Obecnie autorzy pracują nad programem CITIZEN ZERO – RPG, którego akcja toczy się w pełnym techniki świecie przyszłości (coś ci to przypomina?).


Trzeba przyznać, że poruszasz się dość oryginalnym świecie. Nie jest tu, niestety, zbyt przytulnie

Niektórzy przeciwnicy w FT prezentują się naprawdę imponująco

INFO

Świat FALLOUT

Seria FALLOUT była projektem nowatorskim i kontrowersyjnym. Oto po raz pierwszy gra role-play została przygotowana z myślą o dorosłym odbiorcy. Nie tylko z uwagi na elementy przemocy w niej występujące, gdyż do tego powoli się przyzwyczajamy. Ale przede wszystkim z uwagi na poruszane problemy. A jakie to były zagadnienia? Handel ludzkimi narządami, mafijne rozliczenia i krwiożercze sekty. Nic zresztą dziwnego, że świat FALLOUTA był przeżarty Złem – to w końcu świat postnuklearnej zagłady, zmutowanych zwierząt i ludzi, świat radioaktywnych pustyń i niewielkich ludzkich osad, gdzie najczęściej rządzi prawo pięści. W tej apokaliptycznej wizji przyszłości znajdziesz jednak również wątki optymistyczne. Oto powstają organizacje, których zadaniem jest czuwanie nad tym, aby ludzkość się odrodziła. Jedną z tych organizacji jest Brotherhood of Steel, zrzeszająca wybitnych naukowców i świetnych żołnierzy, którzy gotowi są nieść pomoc wszędzie tam, gdzie może być ona potrzebna.



To się nazywa strona pełna wszystkiego. Znajdziesz tu opis broni, postaci, pojazdów oraz historię opowiedzianą w grze

PC	PSX	N64	DC	A

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Strategia w Świecie Fallout

99 zł	Interplay / CD Projekt	1-18 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 128 MB RAM

Grafika	Dźwięk	Frajda
3+	3+	4-

+ Proste do opanowania menu, spory wybór broni, silnie zarysowane elementy role-play
– Mało opcji strategicznych, niedynamiczna rozgrywka,sztampowa fabuła

Zabawa z FT: BoS jest jak randka ze średnio interesującą i mało inteligentną dziewczyną. Można ją zaprosić na kolację, ale... po co ? **4-**

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

The Sims Balanga

VERSJA POLSKA

Simy zarobiły mnóstwo pieniędzy, kupiły nowe meble i zaczęły żyć na naprawdę światowym poziomie. Czegoś im jednak brakowało...


Do zrobienia dobrej imprezy nie wystarczy bogactwo. Jak widać, trzeba jeszcze odrobinę dobrego smaku

Prawdę mówiąc, niezbyt wiedzieli, o co chodzi. Może tak sprawić sobie większy basen? A może nową lampę z dżinem? Humor nie poprawił im się nawet wtedy, kiedy UFO porwało ich mało popularnego sąsiada. I wtedy wpadli na pomysł! BALANGA! Wykrzyknął ojciec rodziny, łysiejący szef poważnej firmy, a pani Sim, która dosyć już miała siedzenia w domu i wycierania kurzy, aż porożowiała z wielkiej radości.

Jedno trzeba przyznać – przed rodziną Simów stanęło trudne zadanie przygotowania atrakcji do imprezowej kontynuacji swoich przygód. Jednak pójście na łatwiznę, jak to się często w przypadku dodatków dzieje, i napakowanie BALANGI nowymi przedmiotami nie gwarantowało sukcesu. Z Internetu można przecież ściągnąć do THE SIMS mnóstwo ciekawych atrakcji. Trzeba było wykombinować coś oryginalnego, czego jeszcze oczy graczy nie widziały.

Simy myślały, myślały i w końcu wymyśliły. Po pierwsze, doszły do wniosku, że trzeba popracować nad stosunkiem Simów do ich sąsiadów (tak, to ci paskudni złośliwcy, którzy pakują ci się do łazienki, kiedy na pewno nie chcesz ich widzieć). Balanga mogła przyciągnąć Simy do siebie jak magnes (teraz wystarczy chwycić za telefon i zaprosić gości, zamiast wabić ich godzinami). Jednak co zrobić, żeby ludki nie podpierały ścian w czasie imprezy? Trzeba im zapewnić atrakcje wieloosobowe! Weź na przykład takie ognisko, doskonałe na imprezy w stylu plażowym. Jak miło przy nim usiąść z siedmioma towarzyszami, piec ciągutki, zawodzić, a nawet snuć przerażające opowieści o duchach. Przy machinie do puszczania baniek zmieści się natomiast czterech Simów. Bardziej „grupowe" oblicze otrzymała też poczciwa szafa z ubraniami. Teraz w Kufrze na Kostiumy „Czysta Parodia" mieści się wiele przebrań, w których można pojawić się na różnych imprezach. Co więcej, jeżeli jeden Sim zajrzy do kuferka i postanowi wyglądać jak Mały Bill z Dzikiego Zachodu, to inni podążą za jego przykładem. Ludziki nie są jednak bezwolnymi kukiełkami w rękach gracza. Niektórzy goście za nic nie założą nowych kostiumów, a co więcej, później mogą np. zapragnąć rozebrać się do samej bielizny (to się nazywa kostium plażowy).



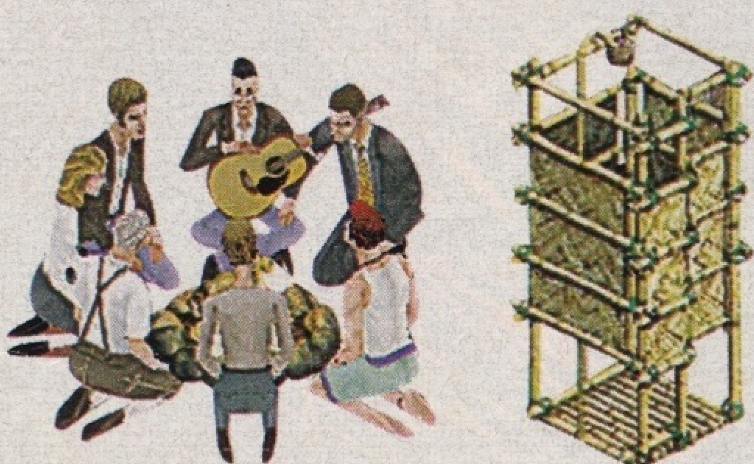
Takie społeczne atrakcje sprawiają, że balanguje się całkiem przyjemnie. Nie ma tutaj wprawdzie (tak jak w ŚWIA-


Balanga w stylu disco to doskonały pomysł na zmuszenie Sima do spędzenia kilku godzin na tańcach ze znajomymi

nowe style

Plażowy

Jego podstawową zaletą jest zmuszenie Simów do spędzenia kilku godzin na świeżym powietrzu. No cóż, ogniska w kuchni się nie rozpali. Za to po męczącym pieczeniu ciągutek można się ochłodzić, biorąc kąpiel w specjalnym prysznicu, który gwarantuje powiew bryzy znad morza. Obowiązkowe stroje? Oczywiście, jak najskromniejsze



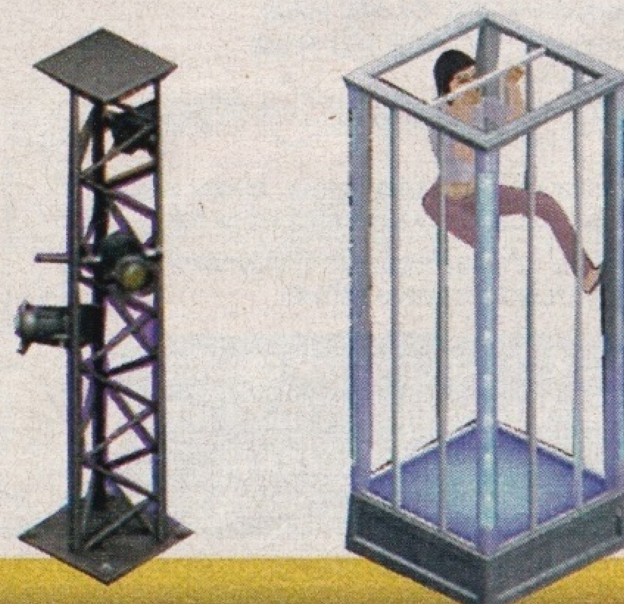
Kowbojski

Iihaaa! Jest tutaj wszystko to, co może zaspokoić gusta twardych chłopców i dziewczyn z Dzikiego Zachodu. Nie ma co marzyć o luksusach. Wprawdzie łaciata kanapa i fotele są wygodne, ale ze stołu wyłazi słoma, a po pokojach ktoś porozstawiał chochoły. Musisz też pamiętać o możliwości bolesnego upadku z mechanicznego byka



Techno

To jest dopiero zabawa! Wszędzie błyskają specjalne lampy, a ku uciesze gapiów w oświetlonych odblaskowym światłem klatkach pląsają tancerki (i tancerze). Co więcej, możesz wśród nich rozpoznać nawet swoich spokojnych zwykle sąsiadów (zrób im zdjęcie na pamiątkę). Nie obejdzie się też bez utrzymanej w odpowiednim stylu podłogi



Uniwersalny

Bez niektórych przedmiotów nie uda się żadna balanga! No, bo jak się bawić, gdy nie słychać skocznej muzyki, a jedyne, co gra, to twój żołądek marsza z głodu. Najlepiej więc kupić wielki stół i wynająć do niego obsługę (barman nie przyjdzie, jeżeli nie zapewnisz mu wazy z ponczem) oraz ogromny sprzęt grający



nowe postacie

Nowe postaci z BALANGI oczywiście mają wiele wspólnego z imprezowaniem. Każda z nich chętnie zajmie się gośćmi na twoim party. Musisz jednak uważać! Skorzystanie z ich usług może być nieco niebezpieczne. TANCERZ i TANCERKA wykonają wprawdzie parę efektownych wygibasów, ale po występie mogą zacząć flirtować np. z Panem Simem, ojcem małych Simiątek. BARMAN uwielbia poncz, a wiadomo co takie napoje robią z ludźmi. Opowieści o zjawach mogą skończyć się wywołaniem z ogniska DUCHA, co może nie spodobać się twoim znajomym. Jeszcze gorzej prezentuje się SMUTNY MIM, który pojawia się podczas smutnej imprezy i może zabawić twoich gości na śmierć...



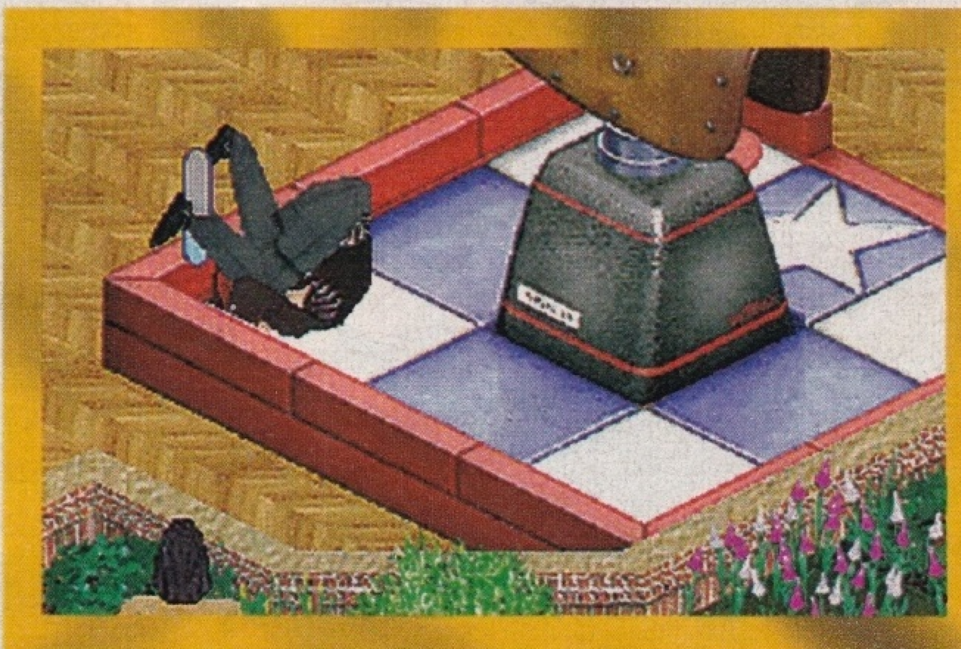


Tańce w neonowych klatkach to duża atrakcja dla miłośników ćwiczeń fizycznych

TOWYM ŻYCIU) nowych zawodów, ale za to sam pomysł spotkania tak wielu Simów w jednym miejscu jest sporym plusem zabawy. Wiadomo przecież, że w grupie raźniej i łatwiej wymyśleć jakieś zajmujące sztuczki. Np. zebrane przy ognisku Simy gawędzą, coś nucą, kiwają się w rytm muzyki itp. Czasami mogą swoim zachowaniem zadziwić nawet samego Wielkiego Brata (czyli ciebie)! To jednak nie koniec imprezowych atrakcji. **Z dostępnych przedmiotów można stworzyć balangi w trzech różnych klimatach. I to takich, w których nawet najbardziej zrzędliwy Sim znajdzie coś dla siebie.** Stanie się tak zapewne dlatego, że oferują one (obok mało interesujących przedmiotów) także prawdziwe perełki. W stylu kowbojskim możesz zaprosić swoich gości na szaleńczą jazdę na mechanicznym byku (podziwiając jak spadają na łeb, na szyję) i pomęczyć ich widokiem oraz zapachem pieczonego indyka, którego wcale nie zamierzasz dać im do zjedzenia. Nie mniej atrakcji czeka na zwolenników stylu plażowego, w którym można np. miło spędzić czas przy ognisku, piekąc ciągutki. Zadbano również o miłośników cięższych, dyskotekowych rytmów, którzy mogą otoczyć się odblaskowymi tapetami i pląsać w specjalnych klatkach (widok naprawdę pocieszny, zwłaszcza jeżeli robią to panowie w eleganckich garniturach). Do tego wszystkiego dodano przedmioty, które ożywią zabawę w każdym stylu. Należy do nich wielki sprzęt grający (plus płyty ze sporą liczbą ładnych melodi pasujących do każdego z trzech styli), gigastół z przysmakami (i wazą z ponczem) oraz tort z niespodzianką (płci męskiej lub żeńskiej). **To wszystko nastraja Simy do dobrej zabawy i pląsów, teraz także w nowych pozach i stylach tanecznych (oraz na specjalnej podłodze, która miga w rytm muzyki).**

Na imprezach nie mogło też zabraknąć nowych postaci. Niestety, nie ma wśród nich takich osobowości, jak w ŚWIATOWYM ŻYCIU. Jako uatrakcyjnienie swojej imprezy możesz jednak zatrudnić barmana, tancerza i tancerkę (jest kilka różnych modeli tego samego typu postaci), a także wywołać ducha z lasu (a raczej z ogniska). Niektórzy smutni (i zwariowani) goście zjawią się nieproszeni i mogą zrujnować ci zabawę.

Zanim jednak radośnie popędzisz do sklepu, żeby kupić BALANGĘ, musisz zastanowić się nad jedną rzeczą. **Nawet w podstawową wersję THE SIMS (i w wydany całkiem niedawno dodatek ŚWIATOWE ŻYCIE) można grać latami, uzupełniając ją tylko materiałami z Internetu.** To nie strategia, do której po ukończeniu wszystkich misji nie ma się ochoty powrócić. Czy więc na pewno chcesz wydać 79 złotych na nowe elementy do zabawy? A może wolisz zajmować się tylko swoją małą rodziną Simów, niż przeżywać najazd sąsiadów, którzy wypijają twoje drinki i grzebią ci po szafach. Wprawdzie BALANGA oferuje wiele nowych możliwości (no i wazę z ponczem...), ale nie jest na tyle rewolucyjna, żeby wstrząsnąć światem Simów, a niektóre zawarte w niej przedmioty służą raczej do celów ilościowych niż jakościowych. Jeżeli jednak kochasz imprezy i chcesz, żeby twoje ukochane Simy podzieliły twoje uczucia, to zabierz je na szaloną BALANGĘ.



Ihaaa! Koniku! W ten sposób możesz pozbyć się nielubianego szefa

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać dodatek THE SIMS: BALANGA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 IV 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile było dodatków do THE SIMS?

kto to zrobił

MAXIS

Współzałożycielem firmy, do której przylgnął przydomek SimKróla (zrobili m.in. SIMCITY, SIMS, SIM GOLF) jest Will Wright. Kiedyś wpadł on na pomysł zrobienia gry o planowaniu miasta. Znajomi kiwali z politowaniem głowami... A potem, po wydaniu SIMCITY, czyli strategii o tworzeniu miasta, Will zdobył sławę i wielkie pieniądze.

Adres: http://www.thesims.com



Największa atrakcja na tej stronie dla miłośników BALANGI to darmowy DJ do ściągnięcia. A więc: niech gra muzyka!

PC	PSX	N64	DC	PL

The Sims: Balanga
Taniec Do Białego Rana

79 zł	EA / IM Group	1 gracz

Min: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	4+	4

\+ Doskonała polska wersja, trzy nowe style architektoniczne, ciekawe przedmioty

− Bez niektórych przedmiotów gra mogłaby się obejść, nie ma w niej wielkiej rewolucji

Łakomy kąsek dla wszystkich miłośników THE SIMS (oraz szalonych Balang). Oferuje dużo atrakcji, ale czy wystarczająco wiele? **4+**

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

MOHO

W więzieniach przyszłości nie ma cieplarnianych warunków. Ale nie można się w nich nudzić. Są tutaj przecież areny przeznaczone dla robotów-gladiatorów

Ganianie na ekranie


Dobra prezentacja to już połowa sukcesu. Może wrogowie się przestraszą


Do biegu, gotowi, start! Reflektory błyskają, napięcie rośnie...


... Pierwsi zawodnicy pojawiają się na arenie, by za chwilę...



MOHO to czysta akcja. Żadnego zbędnego główkowania ani nadmiernie rozbudowanej fabuły. **Przed najpoważniejszym wyborem stajesz na samym początku – musisz zdecydować się na postać, którą będziesz kierował.** Posiada ona cztery zasadnicze cechy: zwinność, siłę, szybkość i wytrzymałość. Już patrząc na posturę każdego droida, można się domyślić, które cechy u niego dominują. Do wyboru masz piątkę cybernetycznych twardzieli, którzy trafili za kratki. Angel to elitarna droidka obdarzona instynktem zabójcy. Mocno opancerzona i sprytna, otrzymuje misje o szczególnym znaczeniu. Teraz jej zleceniodawca zażyczył sobie, żeby uprowadziła zarządcę więzienia. Do zadania podeszła z odpowiednią chytrością, zakwaterowując się za kratkami i tym sposobem zbliżając się do swego celu. Drugi z bohaterów tej gry to Apostle, robot pochwycony w trakcie masakrowania ludzi w myśl programu oczyszczania wszechświata z ludzkiego ucisku i skierowany na obserwację. Kolejny zawodnik, Benny, pracował jako jeden z kopalnianych droidów na Mohorovicic IV, gdy nagle jego omyłkowy ruch spowodował spory zawał. Zginęła wówczas ponad setka ludzi, ale jemu samemu udało się wypełznąć na powierzchnię. Ten subtelny błąd oznaczał dla niego trafienie do więzienia. Następny więzień, Lockdown, nie narzeka, że może występować na więziennej arenie. Czuje się tu jak w domu. Jak tu trafił? Spokojnie rabował bank, gdy nagle jak spod ziemi wyrosło 20 przedstawicieli prawa z zamiarem aresztowania go. Zabił wszystkich. Dopiero bojowemu helikopterowi udało się go okiełznać. W czasie gry będziesz też mógł występować jako So-Ph-1e. W swoim czasie była ona chlubą zbrojeniówki. Skonstruowana z poszanowaniem wszelkich norm robotyki, jest przyzwoicie opancerzona, ale też zwrotna. Podczas oblężenia wioski odmówiła wykonania rozkazu masakrowania ludności, a gdy jej dowódca zaczął nalegać, zgładziła go. Winnym zamieszania okazał się wmontowany jej (omyłkowo?) chip z zasadami moralności.

Angel na pierwszy rzut oka nie wygląda groźnie


Pierwsza runda rozpoczęta! Śliczna droidka w akcji nie jest już tak subtelna...

Wybrawszy swojego ulubieńca, przystępujesz do zawodów. Rozpoczynasz w więzieniu, w którym na pierwszym poziomie trzeba pokonać cztery areny. Potem jest ich coraz więcej, aż do 57 w ostatnim Alpha Star Complex. Areny możesz pokonywać w dowolnej kolejności, ale nie przejdziesz do następnego więzienia, jeśli nie pokonasz wszystkich z poprzedniego. Jakie są twoje zadania? Jest ich osiem rodzajów. Zaczynasz od zbierania przedmiotów na planszy. Wyjeżdżasz na arenę, masz limit czasowy i huzia – musisz wszystko zgarnąć. **Każdy z droidów porusza się na... kuli, dzięki czemu sterowanie nim można z grubsza porównać do kontro-**





Hop, siup! Poruszanie się na kulce wymaga trochę wprawy...



Ty paskudny mięśniaku, jak mnie złapiesz, to porozmawiamy...

... ale do wszystkiego można się przyzwyczaić...



Hopsa! Rączki w górę, rączki w dół! Gdy ma się taki kostiumik i figurę, życie jest prostsze



... przystąpić do decydującej walki

Wszelkie chwyty sa dozwolone, można walczyć na miecze...

... albo użyć tradycyjnych argumentów, jakimi są pięści

Na końcu czeka cię sława wielkiego wojownika i... złoty medal

kto to zrobił

LOSTTOYS

Założona w 1999 roku firma stawia sobie za cel „tworzenie małych programistycznych perełek". Póki co, nie zaskoczyli świata takową – MOHO jest ich debiutem. Skład firmy to dawni pracownicy Bullfroga. Pracowali niegdyś nad takimi tytułami, jak MAGIC CARPET czy DUNGEON KEEPER. Widać, że korzystali teraz z tych wzorców.

lowania bączka. Rozpędzasz się powoli, musisz także uważać, żeby nie skręcać na boki. Opanowanie tekiej jazdy zajmie ci trochę czasu. Do tego wszystkiego arena najeżona jest nierównościami, polami siłowymi i podestami. Kluczową rolę odgrywa umiejętność rozpędzenia się na rampie i wskakiwania na coraz wyższe poziomy, podczas którego trzeba się popisywać sztuką odpowiedniego wyjścia z progu, tak jak to robi nasz narciarski mistrz.

Jedną z zabawniejszych konkurencji jest wyścig. Przeciwnicy wykorzystują swe metalowe łokcie, więc aby ostatnie okrążenie minąć na pierwszej pozycji, musisz korzystać z umieszczonych na torze wyrzutni. Trzeba wskakiwać na nie i katapultować się kilka długości naprzód. Inną dyscypliną, w której współzawodniczą droidy, jest Last Man Rolling, czyli – kto ostatni utrzyma się na kuli, ten wygrywa. Przeciwnicy mają tendencję, żeby ci prać zbroję, więc można ich podpuszczać i podjeżdżać w okolice min. Gdy masz dotrzeć do wyznaczonego punktu, przeszkadzają ci upływający czas oraz stojący na drodze do celu strażnicy. Ich omijanie momentami przypomina futbol amerykański, w którym przeciwnicy próbują zastopować pędzącego z piłką zawodnika, rzucając mu się pod nogi. Są również misje rozgrywające się na arenach, które wypełniają się wodą. Często też będziesz się poruszać jak w składzie porcelany, gdyż na twoją drogę ktoś zastawi polami siłowymi. **Skończenie jednej areny to zwykle kwestia trzech, czterech minut, tyle że... podczas kolejnej próby.** W zależności od szybkości ukończenia zadania, wręczane ci są medale: złoty, srebrny, brązowy.

System graficzny został opracowany całkiem dobrze, a animacje są bardzo płynne. Po ekranie porusza się kilka obiektów, zaś plansze nie są zbyt duże. W skład warstwy dźwiękowej wchodzą metaliczne kliknięcia, trzaski spięć, słychać również pokrzykiwania rozentuzjazmowanej publiczności.

MOHO kojarzy się z produkcją konsolową. To jedna z tych gier, którym trudno zarzucić coś konkretnego. Ale jednocześnie nie sposób jej wylewnie chwalić. Zarówno sam pomysł, jak i jego realizacja, nie rzucają na kolana. To tylko solidna zręcznościówka, która zapewni godziwą rozrywkę na kilka wiosennych wieczorów.



Czasami nic już nie można zrobić. Wtedy ucieczka wydaje się najlepszym rozwiązaniem



Gdy przeciwnicy rozpierzchną się na wszystkie strony, można trochę odetchnąć



Strona nie zachwyca grafiką, ale znajdziesz tu sporo informacji o grze oraz ciekawą charakterystykę postaci



Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

TEST PC

VERSJA POLSKA

WSZYSTKO CZARNO NA BIAŁYM

BLACK&WHITE

Na wysepce Eden zwolniła się posada boga. Ty jesteś idealnym kandydatem na to stanowisko. Tylko czy podołasz nowym obowiązkom?

Zabawa w boga to nie bułka z masłem solonym. Trzeba się baaardzo napracować, by przeciągnąć ludzi na swoją stronę i dać im do zrozumienia, że wiara w kogo innego byłaby poważnym błędem...

O BLACK & WHITE pisaliśmy już **dużo w CLICK! 5/2001. Tym razem przyszedł czas na test ukończonej już polskiej wersji. W tej rewelacyjnej strategii wcielasz się w postać wszechmogącego władcy jednej z wysepek leżących gdzieś na środku oceanu.** Zamieszkuje ją lud prosty i uczciwy, kochający ciężką pracę oraz święty spokój. Dziesiątki małych postaci biegają od chaty do chaty, ścinają drzewa czy wypasają owieczki – jednym słowem wiodą wirtualny żywot. Twoje boskie oko pozwala ci spojrzeć na wyspę z góry, a następnie w przeciągu kilku sekund spłynąć na dół i podpatrzyć pojedynczą osobę przy pracy. W razie potrzeby możesz jej pomóc! Gdy rzeźbiarzowi brakuje kamienia, kiedy cieśla budujący statek narzeka na brak drewna i jedzenia lub gdy grupka marynarzy tonie w morskich odmętach, możesz skinąć dłonią, by zlikwidować problem. Twoja dobroć zostanie przez ludzi zauważona i zamieni się we wdzięczność i wiarę. Ta zaś dostarczy ci sił! To dzięki niej jesteś w stanie tworzyć cuda i ścierać się z innymi wszechmogącymi stworzeniami, którym z pewnością nie spodoba się twoja rosnąca potęga.

Robienie cudów to jedno, a walka z potworami nękającymi wioskę to drugie. Jako istota niematerialna nie jesteś w stanie zająć się nimi. Dlatego też u progów swej świątyni trzymasz chowańca. Może to być delikatna, roślinożerna krowa, krwiożerczy tygrys, a nawet skora do figli małpa. O zwierzątko to musisz dbać, a więc karmić je, nie przemęczać, wychowywać. Dobre czyny powinieneś wynagradzać głaskaniem po brzuszku i drapaniem za uszkiem, złe – waląc w pysk jak w bęben. Wbrew pozorom chowaniec to inteligentne stworzenie i dość szybko „łapie", czego od niego oczekujesz. Z czasem będziesz więc mógł wziąć je na smycz i zaprowadzić do wioski, nie obawiając się, że cokolwiek zniszczy. Tak wielka jest twoja moc!

Na tym jednak nie kończą się magiczne cechy twojego zwierzęcia. Po pierwsze – rośnie ono dość szybko. Chowańce najważniejszych bogów są tak naprawdę kolosami, które z postury przypominają bardziej blok mieszkalny niż niewinne, słodkie maleństwo. Po drugie – każdy porządny chowaniec powinien nauczyć się walczyć. Silne ciosy kopytami (krowa) bądź pazurami (tygrys), skuteczne bloki i uniki pozwolą im pokonać każdego przeciwnika, który odważy się zakłócić spokój twojej wioski. Po trzecie – zwierzęta te, jak na magiczne stworzenia przystało, są w stanie nauczyć się najprostszych czarów! Dzięki nim nie będziesz musiał codziennie parać się magią. **Oczywiście istnieje też inna droga budowania twej boskiej potęgi.** Bo choć rzeczywiście ludzie kochają łaskawego stwórcę, który lubi im pomagać i ułatwiać życie, to jednak straszny bóg budzi w nich tak ogromne przerażenie, że chcą się doń modlić i błagać go o litość! Wystarczy, że swą mściwą dłonią zgnieciesz jakiegoś drwala, zrzucisz potężny głaz na jego dom bądź nie pomożesz zaginionemu w lesie chłopczykowi, a już zaczniesz wzbudzać grozę. Jeśli poprzesz to argumentem w postaci rozszalałego, gustującego w ludzkim mięsie chowańca, prosty lud nie będzie miał wyboru. Padnie przed tobą na kolana i zacznie błagać o zmiłowanie!

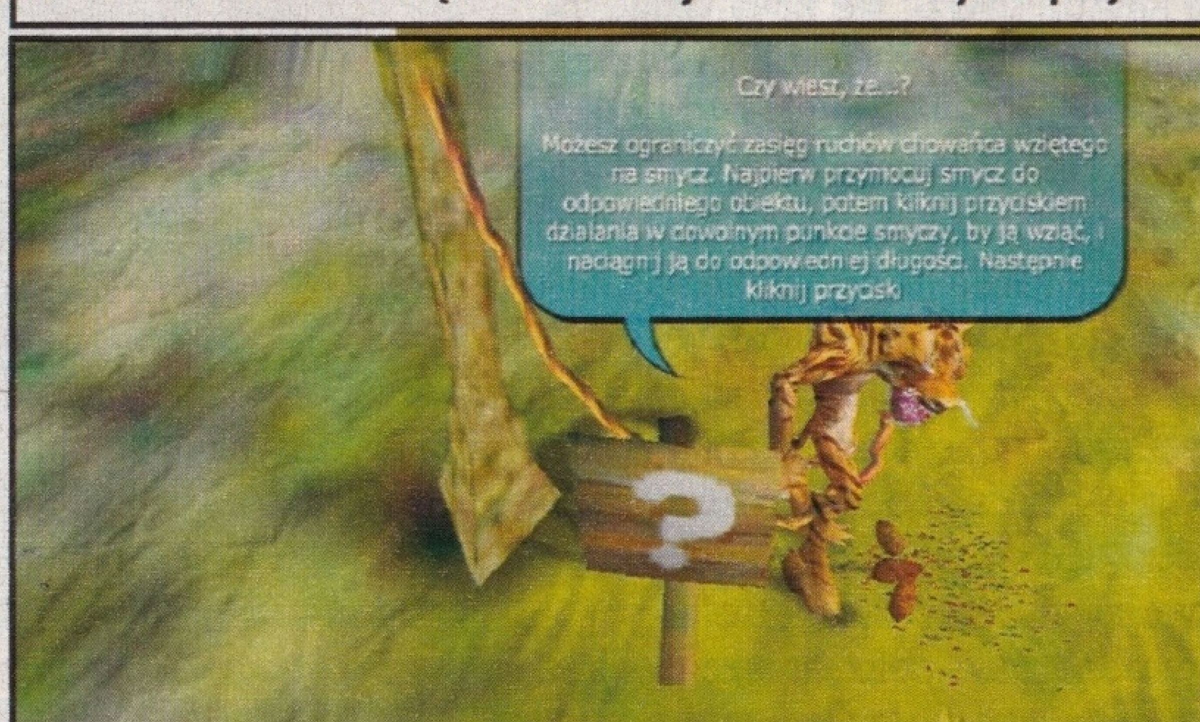
BLACK & WHITE to naprawdę świetna gra! Jej największą zaletą jest ogrom wirtualnego świata stworzonego przez programistów z firmy Lionhead. Tu wszystko toczy się własnym rytmem: wstaje dzień i nadchodzi noc, zmieniają się pory roku, ludzie śpią i ciężko pracują, żenią się, bawią, budują statki i porywają sobie dzieci! Ty, jak na boga przystało, możesz uczynić dosłownie wszystko. Możesz pomagać budowniczym i nosić im drewno na miejsce budowy, możesz dawać bądź kraść im jedzenie, niszczyć chaty, przesadzać lasy, rzucać swymi poddanymi po całej wiosce, topić ich w morzu bądź gnać do pracy, a nawet uczyć bądź spacerować z chowańcem, nie zwracając na ludzi najmniejszej uwagi! Takiej swobody nie dawała ci żadna inna gra!

Co więcej, wszystkie twoje decyzje nie pozostają bez wpływu na dalsze losy wyspy. Jeśli





Oto twoje królestwo. Przyznasz, że ta piękna wyspa nie na darmo nosi nazwę Eden. W raju nie może być lepiej



Jak troszkę popracujesz nad charakterem swojego chowańca, będziesz mógł go wyprowadzić na smyczy na spacer



Podczas walki dwóch gigantycznych chowańców drży ziemia. Gladiator wysiada

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę BLACK & WHITE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 IV 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Gdzie toczy się akcja gry?

PC	PSX	N64	DC	PL

Black & White
Kolorowa, Niekonwencjonalna Strategia

139 zł	Lionhead / IM Group	1-32 graczy

Min: Pentium 350, 64 MB RAM, akcel. 3D
Zal: Pentium 500, 128 MB RAM, akcel. 3D

Grafika	Dźwięk	Frajda
5+	5	6-

\+ Oryginalny pomysł i wykonanie, całkowita swoboda działania bohatera, masa humoru

– Minimalne niedoróbki graficzne i dźwiękowe, skomplikowana rozgrywka i sterowanie

Miłośnikom gier typu THE SIMS szykuje się kolejna uczta, zaś twórcy B&W już teraz zapowiadają kontynuację serii. I bardzo dobrze! **6-**

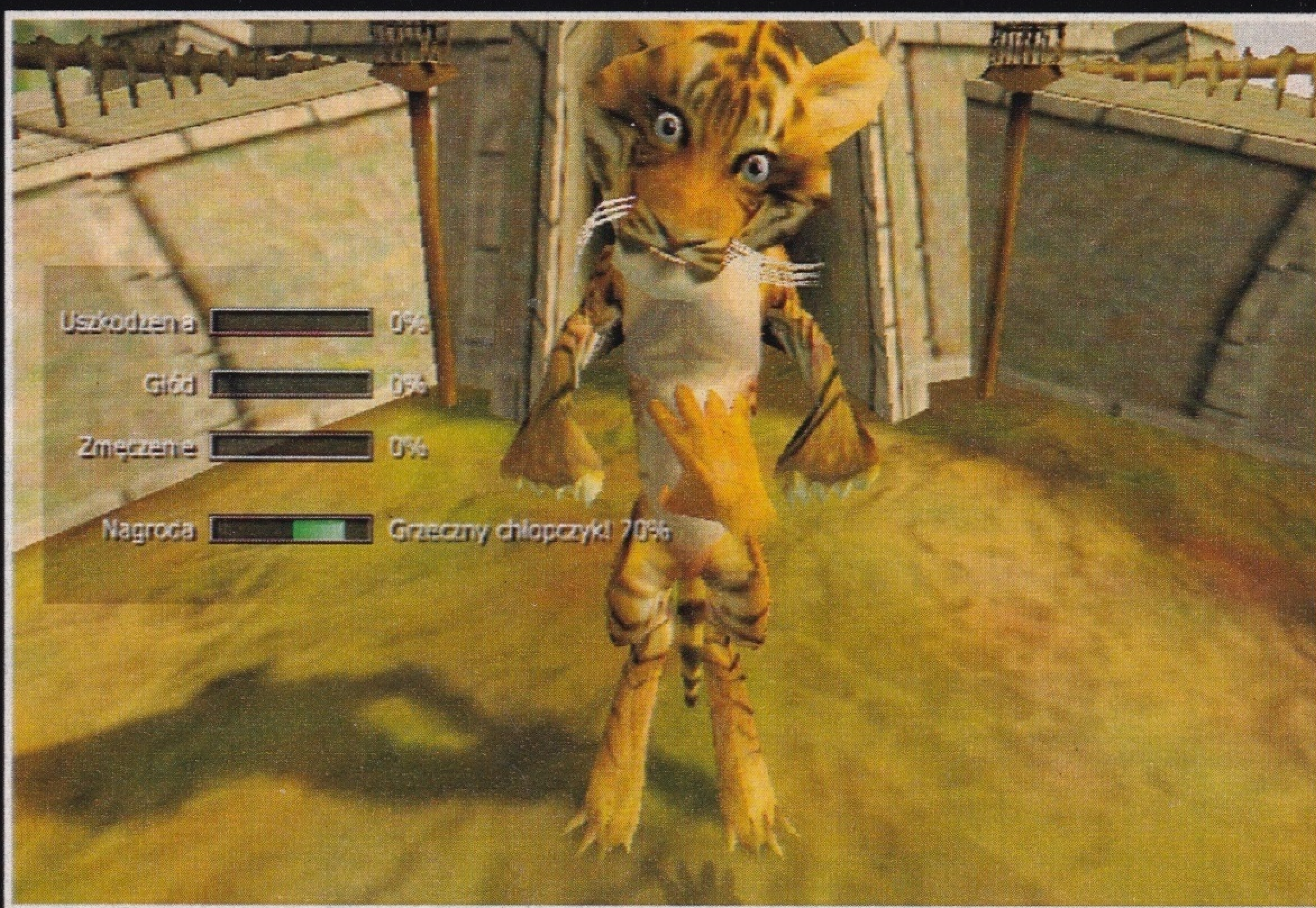
Adres: http://bw.valhalla.pl

Polski serwis poświęcony BLACK & WHITE, wypełniony nowinkami, informacjami oraz przydatnymi poradami

zabijesz kogoś w lesie, z dala od świątków, nikt tego nie zauważy. Gdy dla zabawy wrzucisz pasącego się na pastwisku konia na dach chaty drwala, ten się przerazi. Możesz też po cichu, w nocy, przesadzić las na środek swej wioski bądź też przywołać pioruny – to z pewnością zatrwoży mieszkańców i zmieni ich podejście do życia. Zdadzą sobie sprawę, że, niestety, władza absolutna nad światem nie znajduje się w ich rękach, zaś obok jest ktoś, kto może zrobić z nimi wszystko. Dowodzi to ogromu decyzyjnego gry i stopnia jej złożoności. Wszak oprócz opieki nad chowańcem, nadzorowania wioski i patrolowania okolicy, trzeba jeszcze wykonywać kolejne zadania, jakie ślepy los zrzuci w twoje dłonie! Bo na tym właśnie polega ta wspaniała gra!

Grafika programu jest świetna. Piękna, zielona wyspa obsadzona różnymi gatunkami drzew, wioski w różnych stylach architektonicznych, ryby pływające w morzu i mewy śmigające nad plażami prezentują się wspaniale. Animacja towarzysząca walkom chowańców jest płynna i jako żywo przypomina najlepsze bijatyki 3D! Można co najwyżej przyczepić się do wyglądu samych ludzi – z bliska przypominają oni wyciosane w drewnie pajacyki o olbrzymich stopach i pokracznych, sztywnych nogach. To jednak wada, do której gracz przyzwyczaja się bardzo szybko. Osobną ciekawostkę stanowi sam system sterowania grą. Autorzy projektu całkowicie zrezygnowali z jakichkolwiek ikon! Wszystkie polecenia, włącznie z poruszaniem kamerą, czarowaniem i rzucaniem kamieniami bądź poddanymi (bardzo zabawne!) wykonuje się przy pomocy myszy. Wymaga to dość długich ćwiczeń i bardzo pewnej ręki! Ale jak już sobie poradzisz z tą trudnością, będziesz mógł do woli zarządzać swoimi bezbronnymi poddanymi.

BLACK & WHITE jest znakomitą, niezwykle rozbudowaną grą strategiczną, przyprawioną olbrzymią porcją niesamowitego humoru, zaopatrzoną w świetną grafikę i pierwszorzędne spolszczenie, dzięki któremu żadna kwestia czy pojawiający się problem nie pozostawią graczowi (przynajmniej od strony językowej) cienia wątpliwości. W przypadku takiej gry dobra polska wersja językowa jest naprawdę niezbędna. Dzięki tym wszystkim zaletom miłośnicy wirtualnych światów otrzymali wreszcie program, który oderwie ich od Big Brothera i THE SIMS, by na długie godziny przenieść ich w niesamowity świat Edenu.



Zadbany tygrysek to dobry tygrysek. Jeżeli zapamiętasz, by nie był głodny ani zmęczony, zamieni się z bestii w mruczącą, futerkową przytulankę




Czyżby grasowali tu kosmici? A może ktoś wdeptał tego biedaka w ziemię?


Nie ma cienia wątpliwości, wszystko po polsku


Aby wznieść taką budowlę, potrzeba wysiłku całej społeczności. Może zamienisz ją na swoją świątynię?

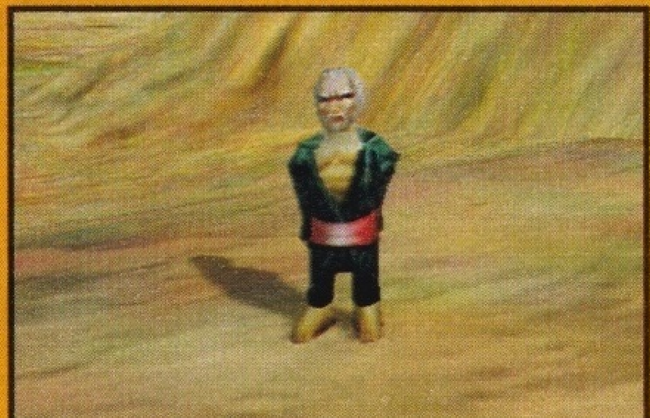

Czyżby twój lew-chowaniec zgubił się w wąwozie? Lepiej go teraz nie drażnić

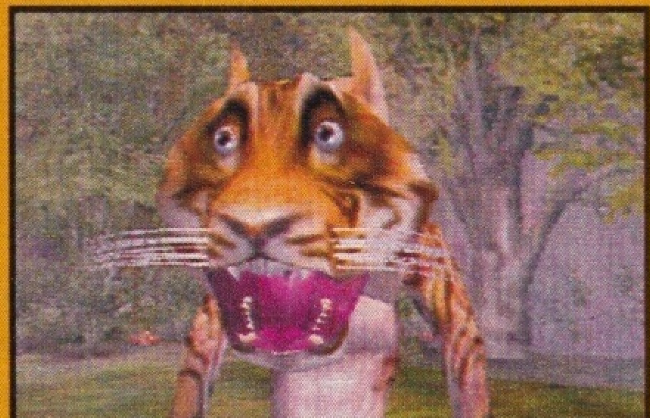
kto to zrobił

LIONHEAD STUDIOS

BLACK & WHITE to pierwszy projekt firmy. Taka perełka na początek? Nie ma co się dziwić. Szefem LS jest sam Peter Molyneux, założyciel Bullfroga. To jemu zawdzięczasz takie przeboje jak POPULOUS, DUNGEON KEEPER i THEME PARK. W 1997 roku opuścił swoją starą firmę i zaczął podbój świata pod flagą Lionhead.

FILMIKI



Filmowa sekwencja pomoże ci zrozumieć, co stanie się, gdy źle przyuczysz swojego pupila. I wtedy nawet magia ci nie pomoże



WESOŁA MENAŻERIA


Chowańce do wyboru, do koloru. Jeśli nie wiesz, jak je wychować, z pomocą przyjdą ci aniołek i diabelek – dwie strony sumienia

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

PRO RALLY 2001



Co roku pojawiają się nowe wyścigi samochodowe. Producenci gier, niczym kierowcy rajdowi, prześcigają się w pomysłach. Jedni stawiają tylko na realizm jazdy, drudzy natomiast na grafikę. Do tych ostatnich należą twórcy PRO RALLY 2001

Nowy tytuł Ubi Soft oferuje miłośnikom rajdów samochodowych kilka atrakcji. **W głównym menu masz do dyspozycji cztery rodzaje zabawy.** School – szkołę jazdy, którą trzeba koniecznie odbyć, abyś mógł wziąć udział w mistrzostwach; Time Trial – wyścig na czas; Arcade – jazdę bez przygotowania, w której ścigasz się na krótkich odcinkach z dziewięcioma samochodami-widmo oraz Championship, w którym bierzesz udział w zawodach o puchar świata. Oprócz tego autorzy gry pomyśleli również o opcji wieloosobowej, gdzie w sieci lokalnej możesz zmierzyć się maksymalnie z dziewięćdziesięcioma dziewięcioma graczami oraz o trybie split-screen, w którym masz możliwość zabawy w dwie osoby na jednym monitorze. **Do twojej dyspozycji oddano jedenaście samochodów, które podzielono na dwie zasadnicze grupy.** Najsłabsza KIT CAR, czyli z napędem na jedną oś, oferuje Citroena Saxo i Xara, Peugeota 106 Maxi i 306 Maxi oraz Renault Megane. Najmocniejsza WRC, czyli z napędem na dwie osie, to Toyota Corolla, Celica i Peugeot 206. W czasie rajdów będziesz miał też możliwość pojeżdżenia Peugeotem 205 T16, AUDI Quatro S1 czy AUDI Quatro A2. Samochody wyglądają jak prawdziwe, a gdy zderzysz się z innym pojazdem, zobaczysz wgniecioną maskę, zbite reflektory czy uszkodzony silnik. Wnętrza aut wyposażono w kokpity w pełnym 3D, szkoda tylko, że w każdym samochodzie wyglądają one tak samo.

Na temat realizmu jazdy nie ma co mówić, bo ten nie został w ogóle uwzględniony. PRO RALLY 2001 można więc określić raczej jako zręcznościówkę z elementami symulacji, a nie symulator wyścigów. Jeżeli jednak źle dobierzesz rodzaj opon do panujących warunków atmosferycznych, możesz być przekonany, że twoje auto natychmiast to odczuje i stracisz cenne sekundy w wyścigu o pierwsze miejsce. Słowa uznania należą się też pilotowi, który jest najlepszym, jaki kiedykolwiek pojawił się w grach o podobnej tematyce. Nie ogranicza się on do wydawania komend typu „lewy jeden" czy „długi łuk", teraz w czasie rajdu potrafi udzielać cennych wskazówek, pospieszać na danym odcinku, a nawet chwalić za dobrze wykonany manewr. Cieszy także fakt, że dzięki udanemu spolszczeniu gry bez problemu można zrozumieć, o co mu chodzi.

Do pokonania masz dwadzieścia cztery trasy w dwunastu krajach, m.in. Francji, Nowej Zelandii, Kenii, Anglii czy Australii. Każdy odcinek posiada odmienny dla siebie klimat oraz wa-



Zmienne warunki terenowe to jeden z czynników, z którymi będziesz miał do czynienia. Ostatecznie to wyścigi, a nie wycieczka po parku



Pędzący wśród piasków pustyni samochód wygląda naprawdę malowniczo...

CLICK! AKCJA!

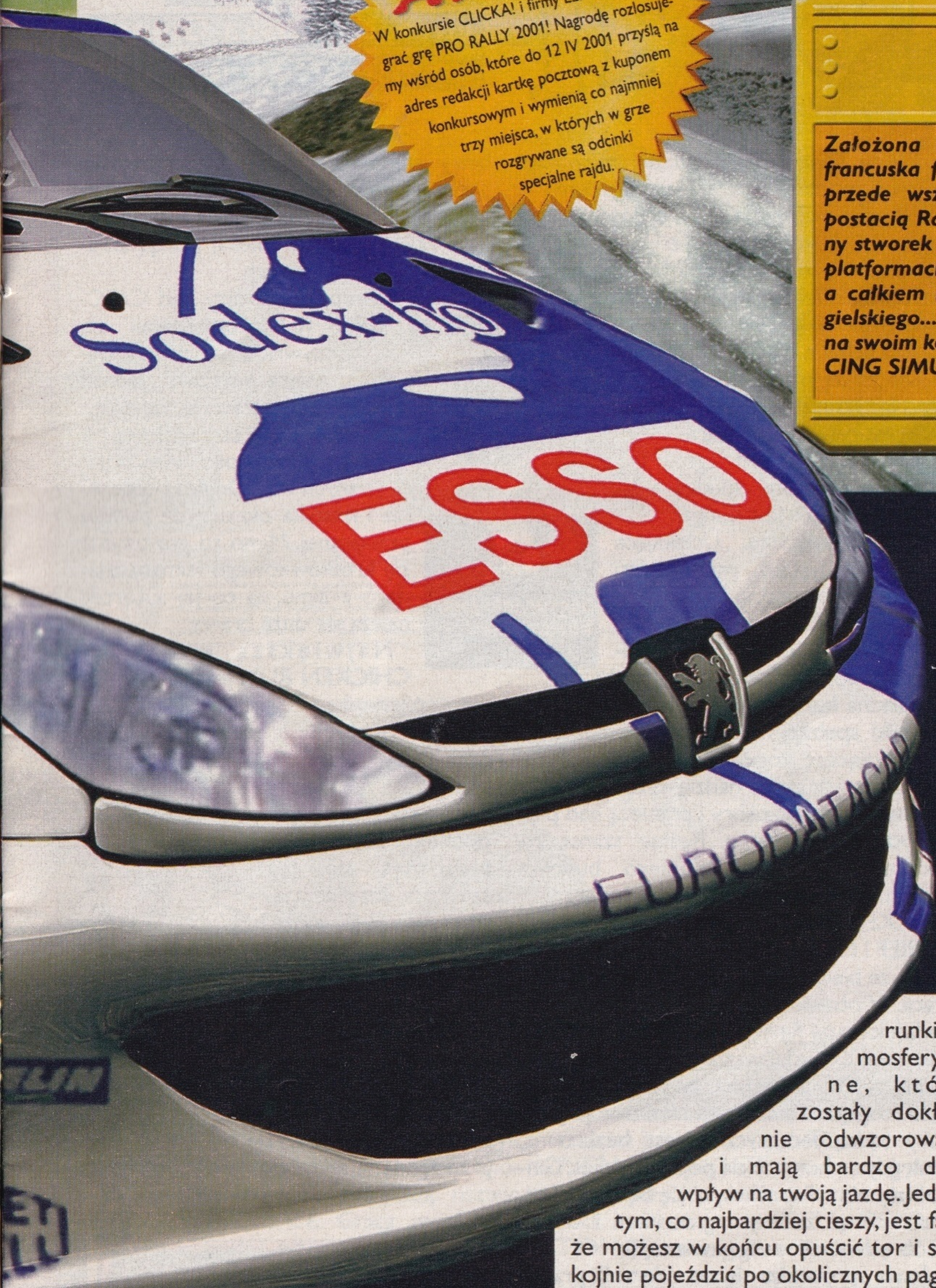
W konkursie CLICKA! i firmy LEM możecie wygrać grę PRO RALLY 2001! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 IV 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i wymienią co najmniej trzy miejsca, w których w grze rozgrywane są odcinki specjalne rajdu.

kto to zrobił

UBI SOFT

Założona przez pięciu braci francuska firma kojarzona jest przede wszystkim z zabawną postacią Raymana. Sympatyczny stworek pojawił się na wielu platformach (nawet na GBA), a całkiem niedawno uczył angielskiego... Ubi Soft ma także na swoim koncie wyścigi, F1 RACING SIMULATION.

Przypominające stare akwedukty mosty i inne budowle urozmaicą scenerię, w której się poruszasz



Ten śliczny Peugeot może być twój. W grze, przynajmniej

runki atmosferyczne, które zostały dokładnie odwzorowane i mają bardzo duży wpływ na twoją jazdę. Jednak tym, co najbardziej cieszy, jest fakt, że możesz w końcu opuścić tor i spokojnie pojeździć po okolicznych pagórkach, lasach czy wąwozach. Trzeba tylko pamiętać o tym, że jeżeli zbyt daleko oddalisz się od trasy, to zostaniesz automatycznie przeniesiony na właściwy tor. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, żebyś znowu wybrał własną drogę. Ostatnią atrakcją PRO RALLY 2001 jest to, co dzieje się poza trasą rajdu. W czasie wyścigu zobaczysz latające nad torami balony, ptaki czy helikoptery z kamerami (na żywo transmitują twoje poczynania) albo jeżdżący po polu czerwony kombajn. Takich smaczków jest o wiele więcej, wystarczy tylko, żebyś dobrze rozglądał się podczas zabawy na boki.

Wielkie brawa należą się autorom projektu za szatę graficzną. Jest ona naprawdę piękna, więc na pewno będziesz wiele razy zatrzymywał samochód, żeby nasycić oczy widokami kwitnących łąk czy jesiennych lasów, które właśnie mijasz. Jeżeli obce jest ci pojęcie fotorealizmu, to w tej grze dowiesz się, co ono tak naprawdę oznacza. Wszystkie elementy takie jak drzewa, budynki czy nawet kamienie zostały przedstawione w sposób perfekcyjny i do tego w pełnym trójwymiarze.

Lepsza natomiast mogłaby być oprawa dźwiękowa. **Praca silnika pozostawia naprawdę wiele do życzenia, wyje on tak niemiłosiernie, że trudno wysiedzieć przy komputerze, a co za tym idzie, traci się dużo przyjemności z grania.** Kolejną wadą okazuje się to, że jeżeli gwałtownie ruszasz np. po piachu, to słyszysz dźwięk pisku wydawanego przez samochód na asfalcie, co jest błędem wręcz niewybaczalnym. Na o wiele wyższym poziomie stoją odgłosy otaczającej cię przyrody. W czasie rajdów usłyszysz wycie wilków z okolicznych lasów, szum wodospadu, a nawet muczenie krów w pobliskich gospodarstwach. Dzięki tym wszystkim smaczkom twoja jazda stanie się przyjemniejsza. Nie samą jazdą do mety człowiek przecież żyje.

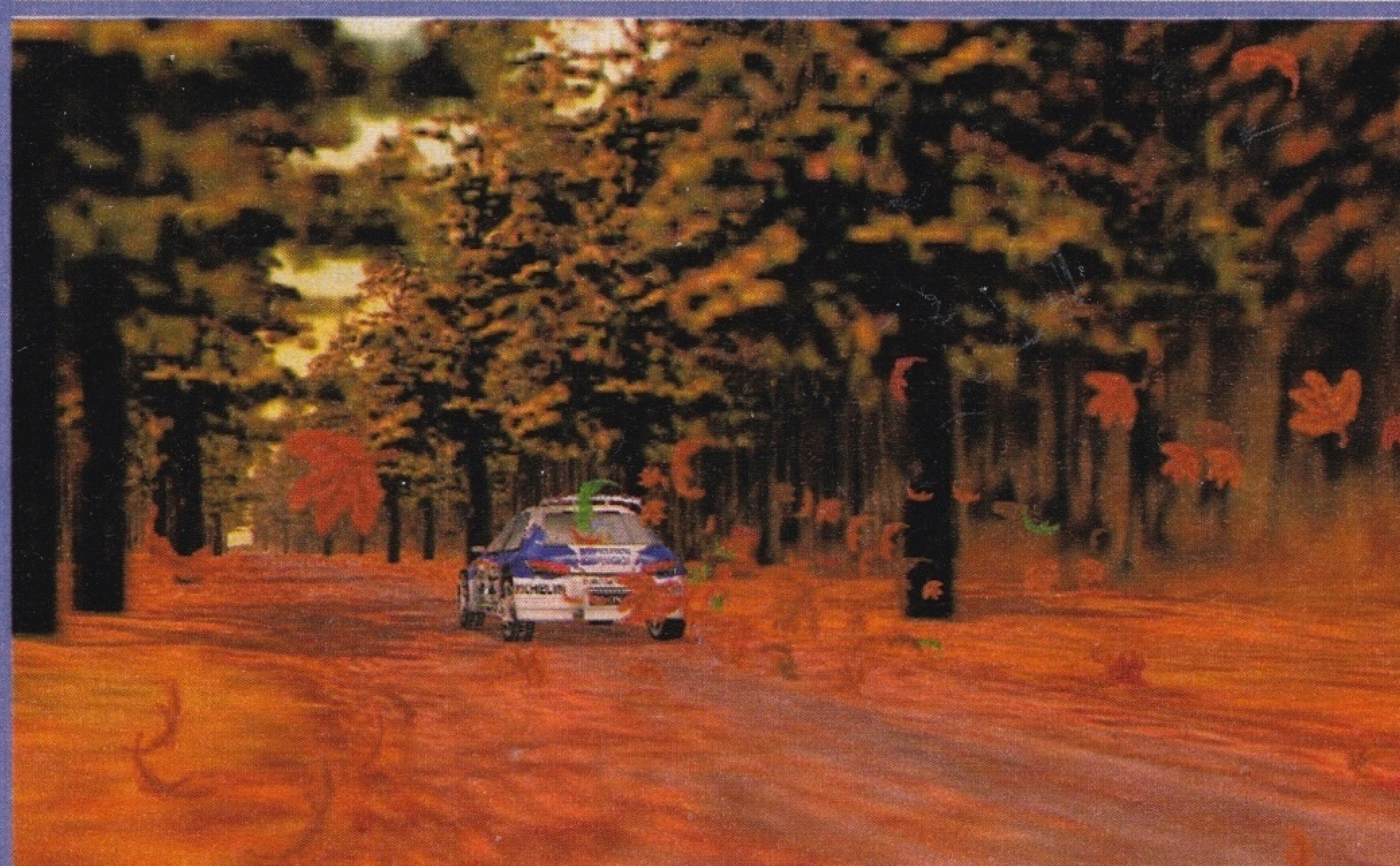
PRO RALLY 2001 nie przynosi jakichś zaskakujących zmian ani pomysłów, na pewno można go jednak polecić wszystkim fanom zręcznościówek. To właśnie oni, a nie specjaliści od wyścigów samochodowych, będą tu mieli największe pole do popisu. Na uwagę na pewno zasługuje spolszczenie, dzięki któremu wszystkie skomplikowane wyrażenia wypowiadane przez rajdowców nie będą miały przed tobą żadnych tajemnic. Do zakupu zachęca także cena produktu. Czy jednak gra stanie się twoją ulubioną? Na to pytanie musisz sam sobie odpowiedzieć!



Strona zawiera cenne informacje i jest po polsku. Można też zajrzeć na witrynę www.prorally2001.com, ale ładuje się ona strasznie długo



Szerokie drogi zachęcają do szaleńczej jazdy. Nie można jednak lekceważyć ograniczeń



A gdy już będziesz miał dosyć ścigania się w mrozie i upale, możesz skręcić w bok i pojechać na wycieczkę do lasu

PC | PSX | N64 | DC | PL

Pro Rally 2001
Wyścigi Samochodowe

50 zł	Ubi Soft / LEM	1-Int. graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 500 MB HD, akcelerator
Zal: Pentium III 450, 128 MB RAM, akcelerator

Grafika 5 | Dźwięk 3 | Frajda 4

\+ Ładna grafika, możliwość opuszczenia toru, niska cena gry

− Mały realizm jazdy, kiepski dźwięk, wysokie wymagania sprzętowe

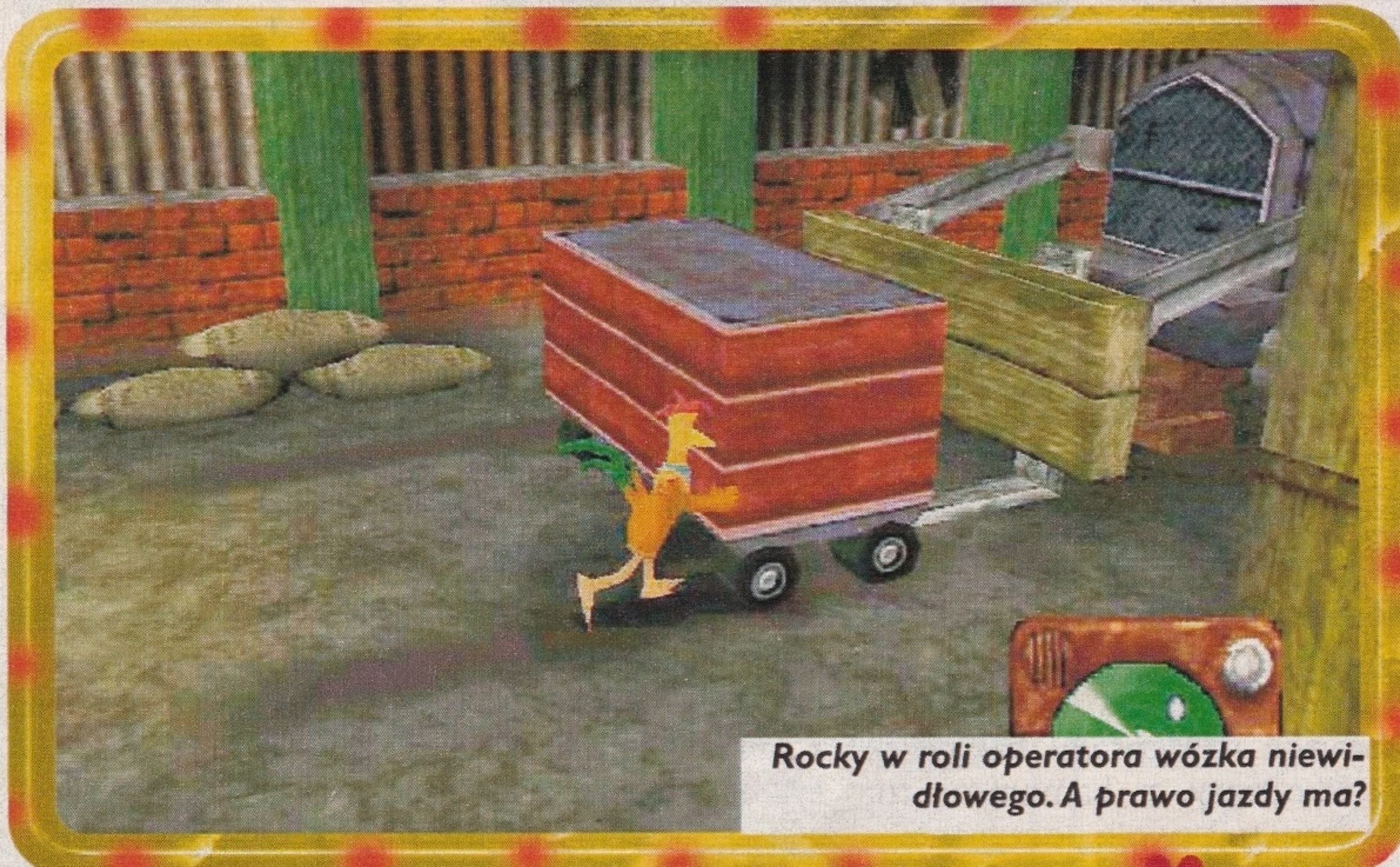
Gra praktycznie niczym się nie różni od innych wyścigów tego typu. Warto jednak pościgać się po najładniejszych trasach świata **4**

Tekst: Robert „Robal" Sulisz



Chicken Run

Przeciętny polski rolnik martwi się, jak wykurzyć kury z kurnika. Pan Tweedy ma inny problem: chce, by nioska Ginger pozostała w kurniku



Rocky w roli operatora wózka niewidłowego. A prawo jazdy ma?



Urządzenie do produkcji parówek drobiowych



Ło rany Julek! Chcą pasztet ze mnie zrobić! Policja! Sanepid! Ratunku!

Żywotu pana Tweedy'ego nie nazwałbyś przyjemnym. Jego żona jest bowiem okropną heterą, która nie dość, że wygląda jak kokon motylka-błękitka, to jeszcze często używa bardzo bolesnych argumentów. Podwórkowy kundel zna się tylko na ujadaniu i tropieniu własnych pcheł, a o pilnowaniu obejścia wie mniej niż konie o produkcji nawozów sztucznych. Nie to jednak jest największym utrapieniem pana Tweedy'ego. Stworzeniem, które spędza mu sen z powiek, jest Ginger. Jak na bohaterkę filmu „Uciekające kurczaki" przystało, myśli tylko o jednym: o wolności.

CHICKEN RUN to kolorowa platformówka, niemal idealnie odtwarzająca epizody kinowego przeboju. Biedna kura pragnie zwiać z fermy, ale jej wysiłki spełzają na niczym. Przypadkowa wizyta latającego koguta Rocky'ego przynosi mieszkańcom kurnika nadzieję, że będą kiedyś fruwać niczym kolibry i przelecą nad płotem otaczającym teren. Realne szanse na ucieczkę daje jednak dopiero budowa samolotu napędzanego siłą kurzych mięśni.

CHICKEN RUN przypomina takie tytuły jak THIEF i METAL GEAR SOLID. A wszystko dlatego, że biedna Ginger działa w pełnej konspiracji. W obawie przed patrolującymi okolicę właścicielami fermy oraz ich psami nioska chce zostać niezauważona. Wybiera więc ciemne zaułki, przemyka pod ścianami, co chwila rozgląda się dookoła i kontroluje podręczny radar. Teoretycznie jest bezbronna, jednak gdy na horyzoncie pojawi się pies, Ginger może nie tylko schować się bądź uciekać, ale też cisnąć zielonym groszkiem i w ten sposób odwrócić uwagę zwierzęcia.

Zabawa sprowadza się do zbierania przedmiotów takich jak noże, rękawice czy buty. Niektóre znaleziska trzeba wykorzystać, by zdobyć inne. Pomocą służy tu cały kurnik z niezastąpioną Mac na czele. To dzięki siostrom-kurom Ginger zrobi nożyce do przecinania krat czy też kostium pani Tweedy, pod spódnicą którego można nawiać z fermy. Dzięki temu gra zmusza do myślenia, niczym rasowa przygodówka. Oddzielny element zabawy stanowią krótkie zręcznościowe przerywniki, takie jak łapanie kurzych jaj. Pozwalają one graczowi odprężyć się przed kolejną porcją skradania się na łapkach.

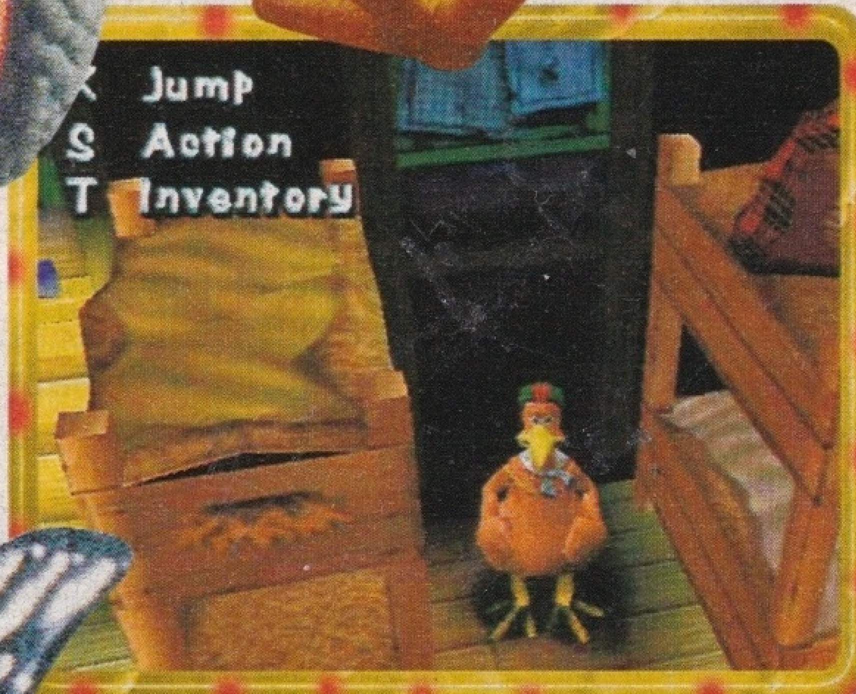


Szczur jaki jest, każdy widzi

Graficy pracujący nad CHICKEN RUN wzorowali się oczywiście na filmie „Uciekające kurczaki", jednak ich postacie są kanciaste i zbyt mało szczegółowe jak na możliwości współczesnych PC. Odgłosy otoczenia i muzyka okazują się poniżej przeciętnej. Mimo to gra trzyma się kreskówkowego klimatu znanego z filmu, za co jej autorom należą się duże brawa.

Największą wadą CHICKEN RUN jest sama rozgrywka. Grę można skończyć w jeden dzień. Ponadto kamera nie zawsze pozwala rozejrzeć się po okolicy. Beznadziejnie prezentuje się też sztuczna inteligencja tropicieli. Być może psy nie są najsprytniejszymi zwierzętami, ale jeżeli już stoją oko w oko z Ginger, to mogłyby ją przynajmniej zauważyć! To właśnie przez podobne niedopatrzenia CHICKEN RUN gdacze co najwyżej przeciętnie. A szkoda!





A może by tak położyć się spać? E, nie, przecież kury śpią na siedząco!



Ginger jest mistrzynią skradania się. To jej główne zajęcie

kto to zrobił

BLITZ GAMES

Blitz Games jest jedną z najstarszych firm na rynku. Bracia Philip i Andrew Oliver założyli ją w 1984 roku, a więc w czasach, gdy takie giganty jak ID Software czy Cryo biegały w pieluszkach. Mają na swoim koncie GHOSTBUSTERS 2 czy serię przygód o jajowatym stworku Dizzy. CHICKEN RUN jest ich kolejną produkcją.



Strona producenta gry wykonana została w technologii flash i prezentuje się przyzwoicie. Biegających kur jest tu pod dostatkiem

PC	PSX	N64	DC	A

Chicken Run
Uciekająca Kurczaczka

ok. 130zł	Eidos / IM Group	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator 3D
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika	Dźwięk	Frajda
4-	4	4

(+) Bohaterowie filmu „Uciekające kurczaki", ciekawy pomysł

(–) Przeciętna grafika i dźwięk, kiepska sztuczna inteligencja przeciwników, mało humoru

Drób ucieka z fermy kurzej, lecz gracz nie ucieka sprzed komputera. Co nie znaczy, że nie mógłby bawić się dużo lepiej... **4**

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Pizza connection 2

Ugnieć ciasto, zapiecz, posyp serem i pokrojonym na plasterki salami, po czym podgrzej całość na maksa. Podawaj pod nazwą pizza

Noc. Samotny Big Ben stoi jak chochoł i świeci. Może UFOkom nie smakowała pizza i go napromieniowali?

Półtora roku temu w sklepach pojawiła się niecodzienna strategia ekonomiczna o wiele mówiącej nazwie PIZZA SYNDICATE. Gracz wcielał się w niej w postać odważnego restauratora gotowego stawić czoła skorumpowanej konkurencji. Zakładał pizzerie, najmował pracowników, komponował przepyszne dania, reklamował się na każdym przydrożnym słupie. Jeżeli mimo to jego bar nie cieszył się wśród mieszkańców miasta popularnością, to kilku działających na zlecenie opryszków demolowało sąsiedni lokal bądź po prostu wysadzało go w powietrze. Zabawa była fajna!

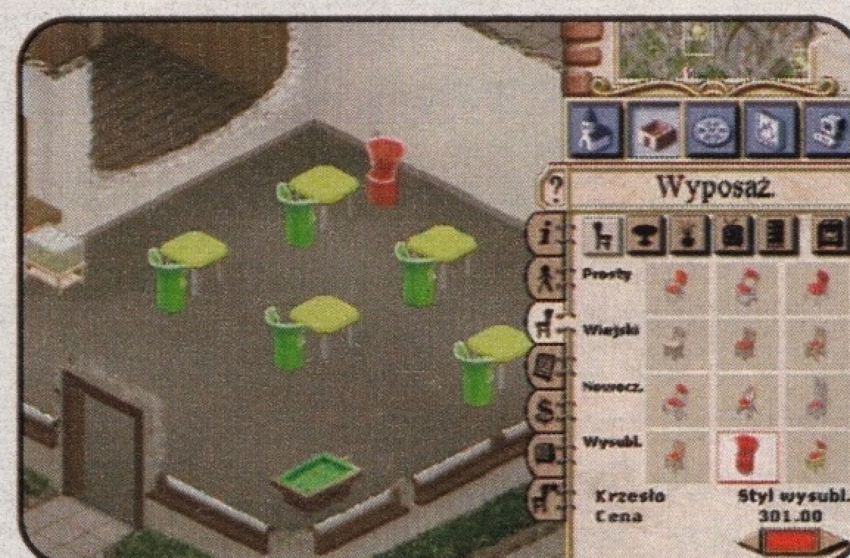
Ponieważ jedną z podstawowych zasad branży rozrywkowej jest odcinanie kuponów od każdego, nawet niewielkiego sukcesu, to już w kilka tygodni po premierze PIZZA SYDNICATE wiadomo było, że powstanie jej część druga. I rzeczywiście – pod koniec marca PIZZA CONNECTION 2 w wersji PL pojawiła się w sklepach. **Gra przeszła gruntowną renowację. Najmniej zmian zauważysz jednak w warstwie merytorycznej. Oto bowiem po raz kolejny wcielisz się w rolę restauratora pozostającego na usługach mafii pizzańskiej.** Do twoich obowiązków należy rozbudowa sieci lokali w każdym z dostępnych miast (Londyn, Nowy Jork, Paryż, Moskwa). Wykupujesz grunty, stawiasz charakterystyczne „McDonaldy", zatrudniasz kucharzy, sprzątaczki i kelnerki. Dbasz o to, by klienci mieli gdzie usiąść i na czym położyć nogi. Stolików, krzeseł oraz gadżetów okraszających wygląd baru (akwaria, stoły do snookera, automaty do gier) jest naprawdę dużo, tyle że są strasznie drogie. I tu właśnie pojawia się kolejny aspekt PIZZA CONNECTION 2. **Aby zwyciężyć, musisz zarabiać, czyli sprzedawać smaczną pizzę w nieziemskich ilościach.** Klientów interesują przede wszystkim niewysokie ceny oraz smak samego dania. Właśnie o te elementy musisz szczególnie zadbać. Oznacza to, że będziesz musiał każdą pizzę samodzielnie zaprojektować! Posmarować pomidorową mazią, przyozdobić plasterkami salami, oliwkami i kawałkami sera! Spore znaczenie ma też skuteczna akcja reklamowa, odpowiednia lokalizacja baru oraz podkładanie robaków konkurencji.



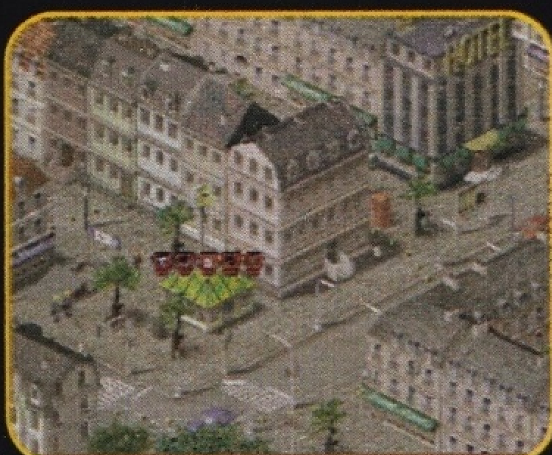
W mieście roi się od bloków. Kto i po co je pobudował? Gdzie byli ekolodzy?

Spolszczenie gry wypadło przyzwoicie. Przetłumaczono wszystkie napisy w grze, a także grubą, blisko stustronicową instrukcję. Głosy lektorów nie robią już tak dobrego wrażenia. **Narrator usiłuje mówić z włoskim akcentem, jednak wypada to najwyżej przeciętnie.** Szkoda, że autorzy lokalizacji nie zatrudnili do tej roli prawdziwego, mówiącego po „ludzku" Włocha. Wystarczy przejść się na pierwszą lepszą Uczelnię Wyższą, by przekonać się, że nie brakuje ich w naszym kraju!

PIZZA CONNECTION 2 spodoba się wszystkim miłośnikom części pierwszej, a także tym spośród graczy, którzy gustują w niekonwencjonalnych strategiach ekonomicznych. Dobry humor, ciekawe zadania i sympatyczna, przejrzysta grafika stanowią podstawowe atuty programu. Szkoda tylko, że po półgodzinnej posiadówce przed monitorem zaczyna burczeć w brzuchu...



Siedzisk jest zdecydowanie za mało. A jak do baru wpadnie ekipa 151 Pokemonów?



Na początku musisz zainwestować w lokal. Postaraj się wybrać budynek stojący w gęsto zaludnionej dzielnicy



Potem zatrudnij pracowników i weź się za komponowanie pizzy. Wąż, parówka i mrówweczki to nienajlepszy pomysł



Restauracja musi też przyzwoicie wyglądać. Kolorowe foteliki i czyściutkie stoły przyciągną na pewno młodzież. Ale co z babciami?



Polska oficjalna strona gry. Niestety, nie zawiera żadnych wstrząsająco interesujących materiałów...

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



PC | PSX | N64 | DC | PL

Pizza Connection 2

Gotowanie na Ekranie

79 zł | Software 2000 / CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 600 MB HD
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM, Akcel. 3D

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 4+

\+ Interesujący temat, sporo humoru, dobra zabawa, dobra pizza

– Brak oznaczeń wszystkich funkcji, wysoki stopień skomplikowania (nie dla dzieci)

Jeśli lubisz gotować, wyżywać się na podwładnych i inwestować w piecyki gazowe, to prezentowana gra spodoba ci się — **4+**

WERSJA POLSKA

Polskie napisy są dosłownie wszędzie, zaś w dialogach brylują polscy Włosi — **4**



DIGIMON WORLD

Posiadacze konsol PlayStation, którzy zazdrościli właścicielom GameBoya Pokemonów, mogą dzięki firmie Bandai trenować innego stworka – Digimona

Każdy, kto bliżej przyjrzy się Digimonom, od razu zauważy, że są one bardzo podobne do Pokemonów (trzeba przecież korzystać z genialnych pomysłów konkurencji). Jedne i drugie można trenować i wychowywać, jedne i drugie są słodziutkie. Różnica między nimi polega jednak m.in. na tym, że Digimona tresuje się od małego, a Pokemona – nie. Jest jeszcze jeden szczegół: świat oszalał na punkcie Pikachu i jego kolegów, a Digimon jakoś nie może zrobić kariery. No cóż, raczej nie pomoże mu w tym DIGIMON WORLD.



Ciach, ciach, ciabach! Walki Digimonów są naprawdę zajadłe. A ty tylko patrz i podziwiaj...

Historia zawarta w grze jest prosta. **Mały chłopiec został ściągnięty do Digiświata po to, aby wytrenować stworka, który uratuje tę krainę od zagłady.** Prawie cała gra polega na opiece i spełnianiu wszystkich zachcianek twojego podopiecznego. Nie jest to trudne. Jeśli twój Digimon będzie miał jakieś życzenie, nad jego głową pojawi się „komiksowa" chmurka pokazująca, o co mu chodzi. Na ekranie znajduje się nawet wskaźnik zadowolenia, pozwalający zorientować się, czy Digimon jest należycie traktowany. **Charakter stworka zależy od tego, jak z nim postępujesz, nie można więc przesadzić z pieszczotami, bo wówczas Digimon może stać się strasznie niesforny.** Jeśli jednak przez dłuższy czas będziesz go źle traktować, twój pupil może przekształcić się w strasznego potwora!

Wszystko to bardzo przypomina prostą zabawkę Tamagotchi, pierwszego elektronicznego pupila. Nic dziwnego, w końcu jego twórcą jest właśnie firma Bandai. Pewnie dlatego skoncentrowała się ona na tym, co najlepiej jej wychodzi, czyli dostarczeniu graczom potworka do wychowania. I do niczego innego! Trzeba przyznać, że opcji wychowawczych jest całkiem sporo. Możesz ćwiczyć siłę, odporność na ból, prędkość, koncentrację, mądrość oraz energię życiową zwierzaka. Istnieje jeszcze rozwiązanie dla tych, którzy nie chcą tracić swojego drogocennego czasu na trening. W wyniku losowania ich stworek może zostać niezwyciężonym wojownikiem lub straszną fajtłapą.

I tutaj dochodzimy do najważniejszej wady gry. **Digimon, którym się opiekujesz, stacza wiele walk, w których wygrywa lub przegrywa. Denerwujące jest jednak to, że nie masz wielkiego wpływu na wynik rozgrywki. To tak, jakby producentom zabrakło już wyobraźni.** Dopiero po pewnym czasie, kiedy twój Digimon nauczy się jakichś specjalnych ciosów, będziesz mógł zadecydować, kiedy ma je zastosować. Po wygranej walce stworek może też zmienić się w innego, o wiele potężniejszego, osobnika.



Podczas wędrówki można spotkać różnych podejrzanych osobników. A wtedy nogi za pas i w Digilas...

Podczas wędrówki po świecie Digimonów natkniesz się na wiele dziwnych i tajemniczych miejsc, w których będziesz musiał pomagać wszystkim potrzebującym mieszkańcom. Ważnym plusem gry jest przedstawienie świata w trójwymiarze. Niestety, DIGIMON WORLD pod względem graficznym nie zachwyca. Również teksty wypowiadane przez postacie są niedopracowane, sztywne i nudne, jak np. „Udaj się do świątyni, obejrzyj ją i wróć do mnie". Te niedociągnięcia może tłumaczyć fakt, że premiera gry odbyła się dwa lata temu, ale dopiero teraz trafiła ona na europejski rynek. Do tego w porównaniu z bardzo dobrymi produktami spod znaku żółtego Pikachu Digimony prezentują się conajmniej słabo. Starcie Pokemonów z Digimonami tym razem skończyło się wysoką wygraną tych pierwszych.


Nie znasz języka Digimonów? Ależ to proste! Zupełnie jak w komiksach!

kto to zrobił

BANDAI

Japońska firma największą sławę (i pieniądze) zdobyła jako producent zabawek, np. pupila Tamagotchi, na którego punkcie świat oszalał parę lat temu. Bandai nie ogranicza się jednak tylko do produktów dla dzieci. Na swoim koncie ma także gry z serii GUNDAM i DRAGONBALL. Posiada również licencję na produkty z Digimonami.

Pewnego razu mały chłopiec dostał się do dziwnego świata. Okazało się, że ma odegrać w nim bardzo ważną rolę. Musi wytrenować pewnego malucha i pomóc mu w uratowaniu krainy. Ciekawe, czy przed Pokemonami?



Witamy w świecie Digimonów. Bardzo tutaj znajomo i swojsko. Potworki: większe i mniejsze. Poczujesz się jak w domu!

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Digimon World
Pokemony inaczej

199 zł | Bandai / SONY | 1 gracz

- Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 3 | Dźwięk 3+ | Frajda 4-

(+) Rozbudowany system treningowy, kolorowy świat, w którym działają postacie
(–) Bardzo słabo dopracowany system walki, nieładna grafika

Digimon atakuje! Ups, chyba przewrócił się o nogi jakiegoś żółtego malucha. Oj, gdyby tak nie było tych Pokemonów...

Ocena: 4-

Tekst: Dawid Muszyński

EUROPA UNIVERSALIS

Chwyć za oręż i weź udział w konfliktach zbrojnych i historycznych wydarzeniach

WERSJA POLSKA

Wbrew pozorom akcja EUROPA UNIVERSALIS nie toczy się jedynie w Europie. Jeden ze scenariuszy (wojna o niepodległość Stanów Zjednoczonych) rozgrywa się głównie w Ameryce Północnej, a w pozostałych misjach także masz możliwość podboju innych kontynentów. **Poza tym musisz również pamiętać, że wojny przedstawione są w grze z dużym uproszczeniem.** Rezultat starcia wyliczany jest przez komputer i zależy od siły oraz morale obu armii. Twoim zadaniem jest więc jedynie zwerbowanie armii i utrzymanie zaopatrzenia na takim poziomie, aby żołnierze nie dezerterowali i ich morale było wysokie.

Zresztą w wielu przypadkach znacznie większe korzyści od działań zbrojnych może przynieść dyplomacja i zawarcie odpowiednich sojuszy. Jeśli dobrze rozegrasz polityczną grę, to twoi rywale będą prowadzili wojny, a ty zyskasz nowe posiadłości dzięki małżeństwom i udzieleniu niewielkiej pomocy wojskowej swoim sojusznikom.

Niestety, nie najlepiej wykonane spolszczenie gry znacznie utrudnia rozpoczęcie zabawy. Nie chodzi tu bynajmniej o literówki, które momentami potrafią nawet rozbawić. Poważniejszy problem stanowią niektóre sformułowania, czasami co prawda zrozumiałe i jedynie śmieszne – np. „tubylcy będą się co miesiąc regenerować", czy „zdolność tworzenia żołnierzy". Jednak inne kwiatki naprawdę trudno rozszyfrować, np. „Twoje Prowincje należącego kraju są rdzeniem twego królestwa – nie strać ich!". Jeszcze ciekawszy jest fakt, że „Umiejętości wojskowe monarchy niekorzystnie wpływają na szanse ulepszenia technologii" – czyli im słabszy i głupszy władca, tym lepiej!

W połączeniu z mało intuicyjnym sterowaniem, niezbyt udane tłumaczenie sprawia, że EUROPA UNIVERSALIS może zniechęcić już na samym początku rozgrywki. Szkoda, gdyż jest to ciekawy produkt, który w prosty i przejrzysty sposób przybliża graczowi relacje panujące nie tylko w ówczesnej Europie, ale i na całym świecie.



Oryginalne nazwy prowincji wprowadzają odpowiedni nastrój



Czy powtórzy się historia i Polska utraci niepodległość? To zależy od ciebie

PC	PSX	N64	DC	PL

Europa Universalis
Dyplomatyczna Strategia

99 zł	Paradox / Coda	1-8 graczy

Min: Pentium 200, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 128 MB RAM

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 4+

\+ Oryginalne nazewnictwo prowincji, dość udane odwzorowanie relacji ówczesnego świata

– Mała liczba scenariuszy, niezbyt udane tłumaczenie, brak możliwości dowodzenia w bitwie

Jeśli przywykniesz do uciążliwego sterowania oraz błędów w tłumaczeniu, to gra zapewne wciągnie cię na długie godziny — **4**

WERSJA POLSKA
Błędy stylistyczne i merytoryczne w tłumaczeniu znacznie obniżają końcową ocenę — **3+**

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

PASSAGE 3

Gry logiczne są fajne, tyle tylko, że rasowi gracze omijają je z daleka. Za mało akcji!

Firma Topware rozpieszcza pracowników polskich biur. Znaczną część jej oferty stanowią dziś gry, w których nie liczy się skomplikowana fabuła i rozbudowane misje, a możliwość oderwania się od monitora w dowolnym momencie. **Dzięki temu programy takie jak KURKA WODNA, PUZZLE STATION czy właśnie PASSAGE 3 spisują się znakomicie podczas krótkich, pięciominutowych rozgrywek w wolnej chwili (np. gdy szef udał się do toalety). Ponadto mają niskie wymagania sprzętowe!**

Dzieło Gekko Software przypomina klasyczne domino. Zabawa toczy się na planszy podzielonej na 96 jednakowych kwadratów. Umieszczasz w nich kolorowe płytki różniące się obrazkami. Mogą one sąsiadować ze sobą tylko wtedy, gdy mają identyczną barwę (6 rodzajów) bądź rysunek (12 rodzajów). Początkowo wydaje się to proste, ale gdy ekran ugina się od klocków, dopasowanie kolejnego staje się nie lada wyzwaniem. Na szczęście zawsze możesz wycofać płytkę, która nigdzie nie pasuje. Tyle tylko, że gdy okaże się, że nie miałeś racji, zostaniesz pozbawiony kilku punktów kredytowych. Tracisz je też wówczas, gdy położysz klocek w miejscu, w którym nie powinien się znaleźć.

Autorzy gry przygotowali 4 tryby rozgrywki. W „Construct" układasz płytki tak, by zasłonić wskazane przez komputer miejsca na planszy. W „Continue" nie możesz dopuścić, by zabrakło na niej miejsca. Zapełnienie całej kolumny bądź wiersza (tzw. pasaż) powoduje zniknięcie wszystkich składających się nań klocków. W „Clear" musisz oczyścić planszę z płytek, które były na niej pierwotnie, a w „Classic" masz ułożyć 72 różne klocki naraz. Ponadto gracz ma do dyspozycji trzy poziomy trudności, różniące się liczbą kredytów i wielkością limitu czasowego oraz motywami graficznymi (zwierzęta, koktajle, kwiatki, święta).

Gra ma bardzo przeciętną szatę graficzną i niezbyt dobrą oprawę dźwiękową. Mimo to powinna spodobać się wszystkim miłośnikom myślenia przy komputerze. Zwłaszcza tym, którzy mogą oderwać się od innych zajęć tylko na chwilę. Tłumacze spisali się przyzwoicie. Zapomnieli tylko, że lektorka nie powinna być smutna, a nazwy trybów gry da się przetłumaczyć!



Układanie klocków to nie jest wielka filozofia. Ale daje trochę radości

WERSJA POLSKA


W wolnej chwili, gdy szef nie patrzy, można rozegrać partyjkę

PC	PSX	N64	DC	PL

Passage 3
Układanka dla myślących

39.95 zł	Gekko / Topware	1 gracz

Min: Pentium 90, 16 MB RAM, 40 MB HD
Zal: Pentium 133, 32 MB RAM, 40 MB HD

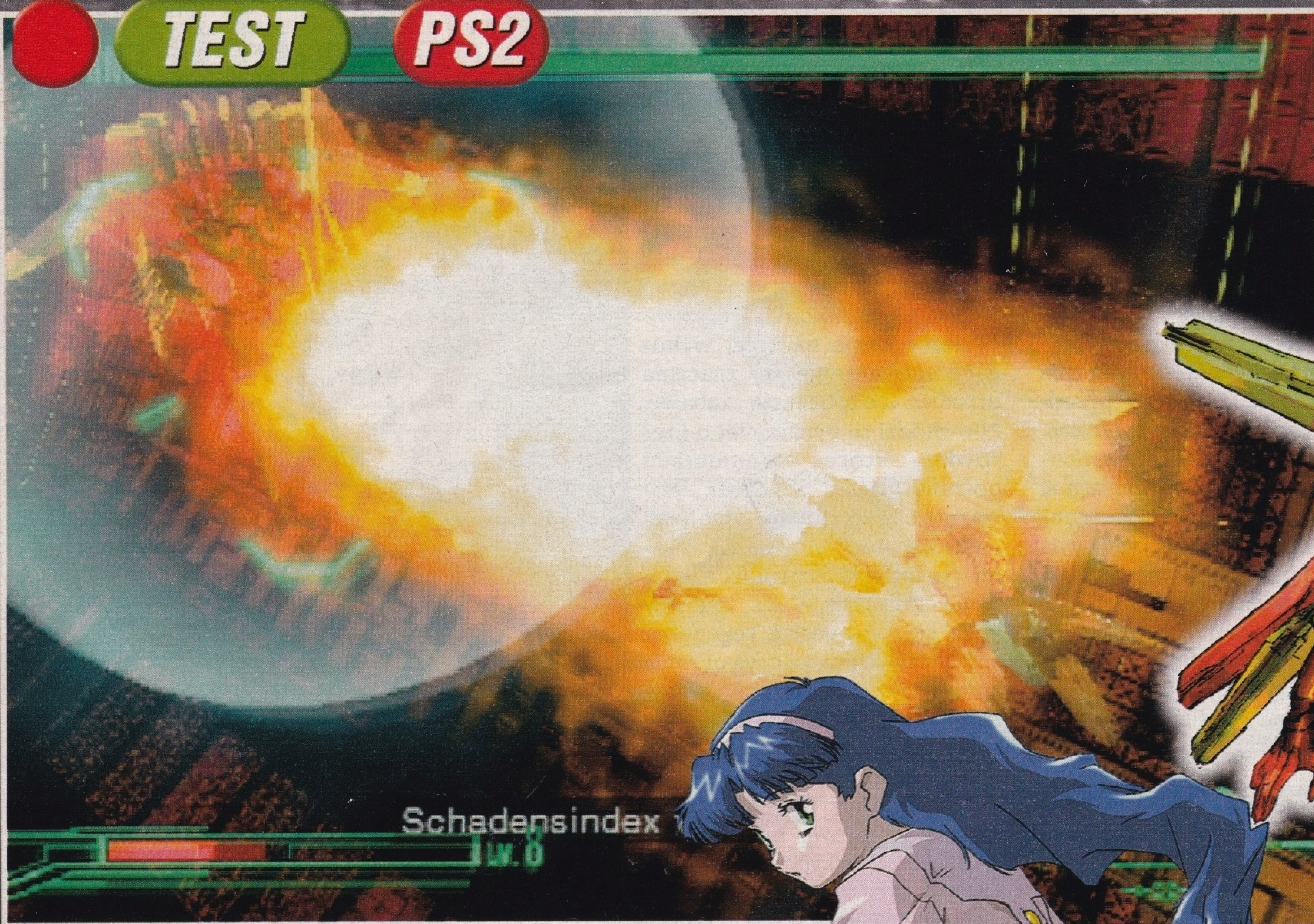
Grafika 2 | Dźwięk 3- | Frajda 3

\+ Niskie wymagania sprzętowe, możliwość przerwania zabawy w dowolnym momencie

– Bardzo prosta grafika, nienajlepszy dźwięk, całkowity brak akcji

Klasyczna gra biurowa. Układanie klocków na planszy jest być może fajne, lecz szybko się nudzi. Byle szef nie widział, jak się obijasz! — **3**

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Dzięki zbroi o boskich właściwościach przeciwnik zdmuchnie cię z ekranu, jakbyś był piórkiem. Również twoja przyjaciółka Celvice musi mieć się na baczności, bo ktoś czyha na jej życie



ZONE OF THE ENDERS

Co się stanie, kiedy na zamieszkałą przez spokojnych ludzi planetę spadnie nieszczęście, a jednym z niewielu, którzy przeżyli, będzie mały chłopczyk? Dowiesz się tego w Z.O.E.

Konami, potęga wśród producentów gier konsolowych, umocniła swoją pozycję najlepszego i najprężniej rozwijającego się twórcy przebojów na PS2. Wszystko to za sprawą szóstego już tytułu na najnowszą konsolę Sony. **ZONE OF ENDERS, w przeciwieństwie do INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER czy SILENT SCOPE, nie jest przeróbką istniejącego już przeboju czy kolejnym tytułem serii, lecz rozbudowaną grą akcji z piękną grafiką i ciekawie rozwiązanym wątkiem fabularnym.**



Aby zorientować się w terenie, możesz dowolnie obracać mapę

W 2172 roku system słoneczny został już całkowicie skolonizowany przez ludzi, którzy na potężnych promach kosmicznych krążą wokół swoich planet i kontrolują sytuację we wszechświecie. Jednym z częściej odwiedzanych rejonów jest Antilia, położona nad Jupiterem kolonia. Pewnego dnia zostaje ona jednak zaatakowana przez grupę istot z Marsa, pragnących przejąć kontrolę nad tą częścią świata. Wtedy to, podczas masakry, w której ginie wiekszość mieszkańców Antilii, do akcji wkracza Leo. Ten 15-latek dostaje się przez przypadek do kokpitu robota wojennego i rozpoczyna na jego pokładzie walkę z atakującym wrogiem. Jego sprzymierzeńcem zostaje komputer pokładowy Ada, który zaczyna go szkolić w kierowaniu kolosem. W innej maszynie tego typu siedzi za sterami Viola, największa od tej pory rywalka Leo. Ta ładna, odważna kobieta jest świetnym pilotem i oficerem, który zawsze walczy w pierwszym szeregu i niczego się nie boi. **Będziesz więc musiał rozegrać wiele bitew i dobrze się podszkolić, by ją pokonać. Na szczęście Ada, która jest bardzo inteligentna i rozumie ludzką mowę, pomoże ci wytresować twojego podniebnego rumaka.** Na początku jednak nie możesz latać, gdzie ci się podoba. Podróżujesz tylko po dwóch sektorach twojej macierzystej kolonii. Dopiero kolejne zwycięstwa otworzą ci drogę do wyższych etapów gry, a co za tym idzie, trudniejszych i bardziej rozbudowanych misji.



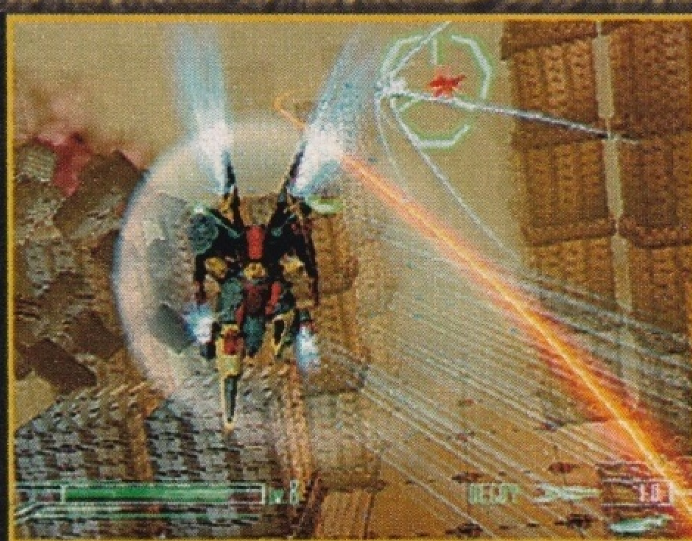
Leo wyrusza w najważniejszą podróż życia



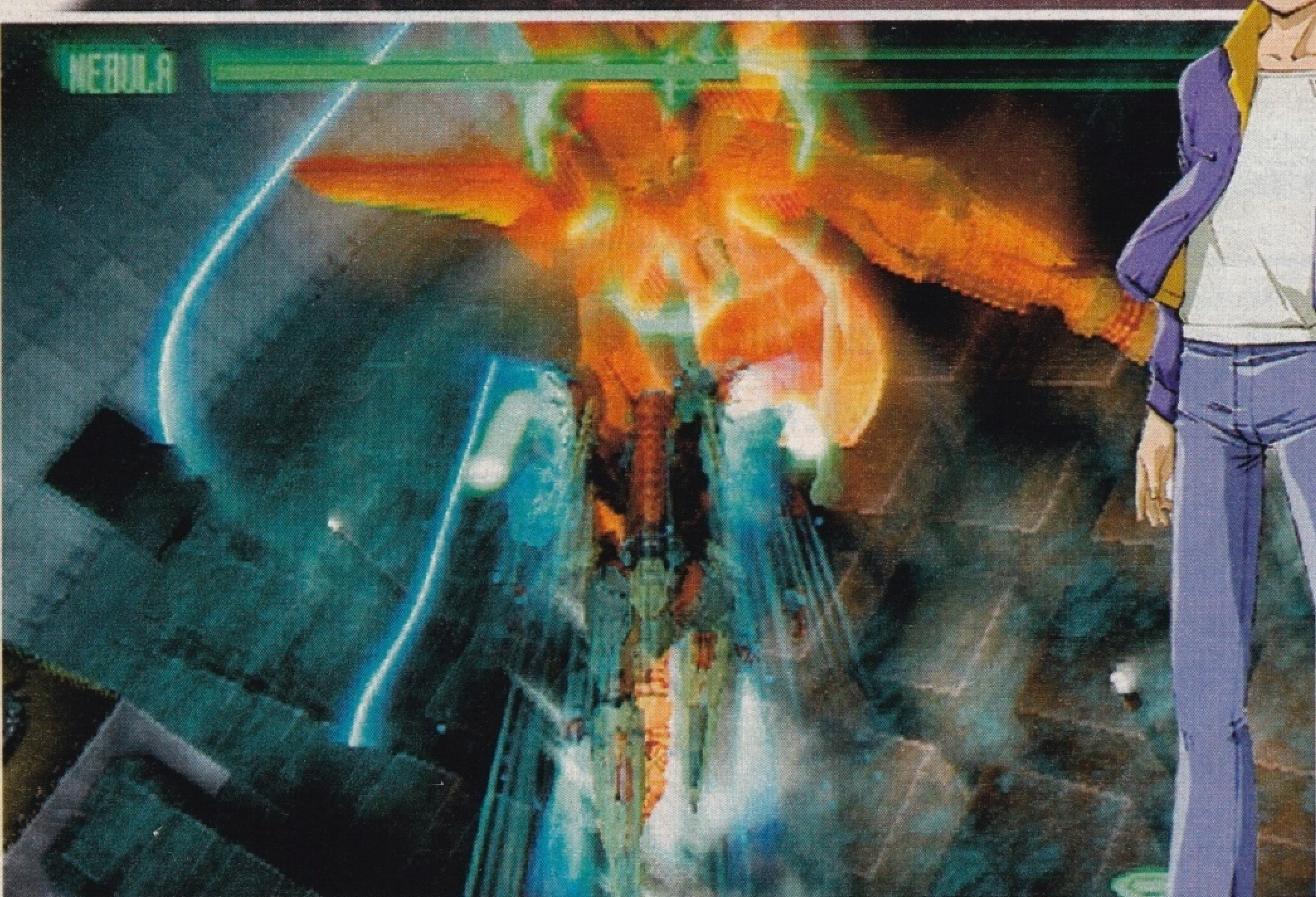
Pomoże ci w tym Orbital Frame, czyli latający robot wyposażony w działka armatnie i lasery. Jest on szybki i zwrotny. Jednak gdy trafi na przeszkodę czy też potężnego przeciwnika, potrzebuje specjalnego wyposażenia. Musisz je więc odszukać lub zdobyć. **Na tego typu działaniach spędzisz sporo czasu. Konkretnych wskazówek, jak zawsze, udzieli ci Ada.** Bez niej nie dałbyś sobie rady. Ta wzajemna zależność – Leo i Ada są na siebie skazani: on prowadzi pojazd, ona myśli i wyjaśnia mu zasady działania robota – stanowi bardzo sympatyczny element zabawy i dodaje jej dynamiki. Poza tym przekomarzania bohaterów naprawdę bawią!

W grze nie zabraklo także wątku miłosnego. Gdy Leo spotyka na swej dro-



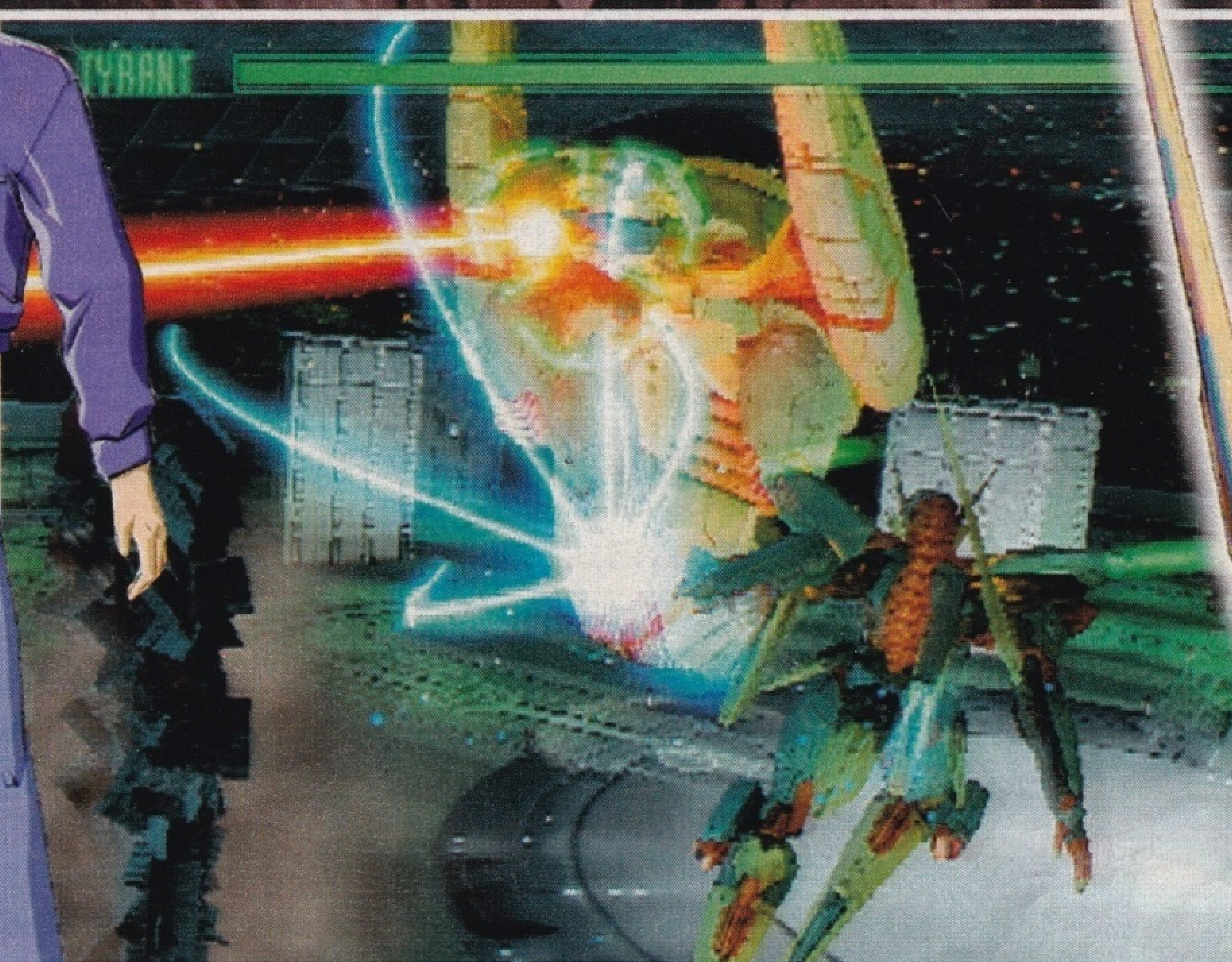



Twoim najzacieklejszym wrogiem będzie Viola. Zetkniesz się z nią, lecz darujesz jej życie. Od tego momentu będzie szukać zemsty za taką zniewagę. Kilkakrotnie wyzwie cię na pojedynek. Dopiero tuż przed śmiercią Viola pokaże, że też drzemią w niej ludzkie uczucia. To przeznaczenie spowodowało, że stała się potworem



Piętnastoletni Leo, aby przeżyć podczas wojennej zawieruchy, zostanie jednym z najlepszych pilotów robotów...





Dzięki temu będzie mu łatwiej przetrwać trudny czas. Zdobędzie też odpowiednie umiejętności i broń, by walczyć





Inwazja na Antilię przyniosła śmierć i nieszczęście jej mieszkańcom



Dzięki radarowi możesz zlokalizować wszystkich przeciwników



Odległe cele zaznaczono na zielono. W zasięgu strzału są pomarańczowe



kto to zrobił

HIDEO KOJIMA

W Z.O.E. wyraźniej niż działania producenta Hideo Kojimę (METAL GEAR SOLID) zauważa się wpływ naczelnych grafików: projektanta postaci Nabuyashi Nishimury i twórcy robotów Yoji Shinkawy. Nishimura kojarzy się wszystkim fanom anime z sagą „Gundam“, zaś Shinkawa stworzył kolosa z METAL GEAR SOLID.

Do prac nad Z.O.E. Kojima sprowadził także specjalistów od „łamania serc“: Noriaki Okamura poruszył do łez miliony japońskich nastolatków serią TOKIMEKI, która obok BEATMANII stała się najpopularniejszą serią Konami.

dze Celvice, zakochuje się w niej bez pamięci. Na początku trudno mu jednak przekonać do siebie nieśmiałą i nieufną dziewczynę. Pracuje ona jako wolontariuszka w przykościelnej parafii i jest wyjątkowo bogobojna. Czuje się także bardzo samotna od czasu, gdy podczas inwazji na Antilię zginęli jej rodzice.

To, co stanowi treść Z.O.E., to jednak przede wszystkim walki. Robią one wrażenie dzięki robotom, jakimi sterują podczas starć postacie. Gdy przeciwnik znajduje się daleko, możesz go namierzyć dzięki radarowi i odpowiednio potraktować laserem. Gdy zbliży się, tniesz jego pancerz podręcznym mieczem laserowym. Najlepiej walczyć w dużym mieście, walki w powietrzu mogą bowiem wystawić cię na zbyt duże niebezpieczeństwo. Przeciwnik widzi cię wtedy jak na dłoni. W metropoliach można kluczyć między budynkami i zaczajać się na roboty przeciwników. Najlepiej, gdy z hukiem roztrzaskują się one o budynki. Nie należy natomiast chować się za domami, bo wtedy wróg może otworzyć ogień i zabić przy okazji niewinnych mieszkańców. Chyba nie chcesz mieć ich na sumieniu? Ciekawie też prezentuje się rozgrywka w ciasnych tunelach i podziemnych korytarzach. Jak widzisz, gra jest dość urozmaicona i oferuje sporo możliwości zabawy.



Większość mieszkańców Antilli poległa podczas okrutnej wojny

A na czym to wszystko polega? Niezależnie od misji rozgrywasz bitwy w ściśle określonej kolejności. Punkty doświadczenia i dodatkowe rodzaje broni przygotowują cię do końcowej walki tak, abyś bez trudu pokonał największych przeciwników. Ostateczna rozgrywka to finał twojej wyprawy – jest ona pokazana bardzo widowiskowo: wokoło biją pioruny, walą się drapacze chmur, promienie laserów orzą niebo, a wszędzie latają iskry i odłamki maszyn. Trzeba przyznać, że jest to finał w wielkim stylu. Rozgrywkę ułatwia automatyczne naprowadzanie na cel i łatwe sterowanie. Powoduje to nawet, że walki stają się aż za proste i za szybko się kończą. Zdolni piloci rozprawią się z całą grą w ciągu półtora dnia. Potem kusić cię będzie jedynie widok niesamowitych zniszczeń i chęć osiągnięcia we wszystkich misjach jak najlepszych wyników. To trochę za mało jak na apetyty miłośników tego typu rozgrywki.

Wielkim plusem gry okazuje się natomiast grafika. Jej twórcy bardzo pieczołowicie przygotowali każdy szczegół tak, że możesz podziwiać nawet najdrobniejszy element np. przejeżdżającego obok gigantycznego robota autobusu. Dopracowano zwłaszcza efekty świetlne podczas walk, które robią bardzo duże wrażenie. Mangowe postacie zaś wzbudzają sympatię. W rezultacie więc ZONE OF ENDERS to gra, która chociaż kończy się za szybko, zaś pod względem fabuły okazuje się wręcz zbyt prosta, ma jednak swój szczególny charakter i marzyłaby się jakaś jej ulepszona co nieco kontynuacja.



Na stronie znajdziesz charakterystykę postaci i świata, w którym toczy się akcja. A wszystko w mangowej oprawie graficznej

PC	PS2	N64	DC	A

Z.O.E. – Zone of Enders
Mangowa Gra Akcji

ok.200 zł	Konami	1 gracz

- Wykorzystuje: Memory Card i Dual Shock 2

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4	4

(+) Potężni przeciwnicy i fantastyczne efekty specjalne tworzące wspaniałą akcję

(–) „Leć i przynieś“ – niektóre misje zrobiono według tej zasady, ale zupełnie bez wyobraźni

Gra pod względem grafiki jest naprawdę fantastyczna, jednak sama akcja trochę kuleje i czasami okazuje się mało wciągająca

4+

Tekst: Aleksandra „Krupik“ Cwalina

szybka pomoc

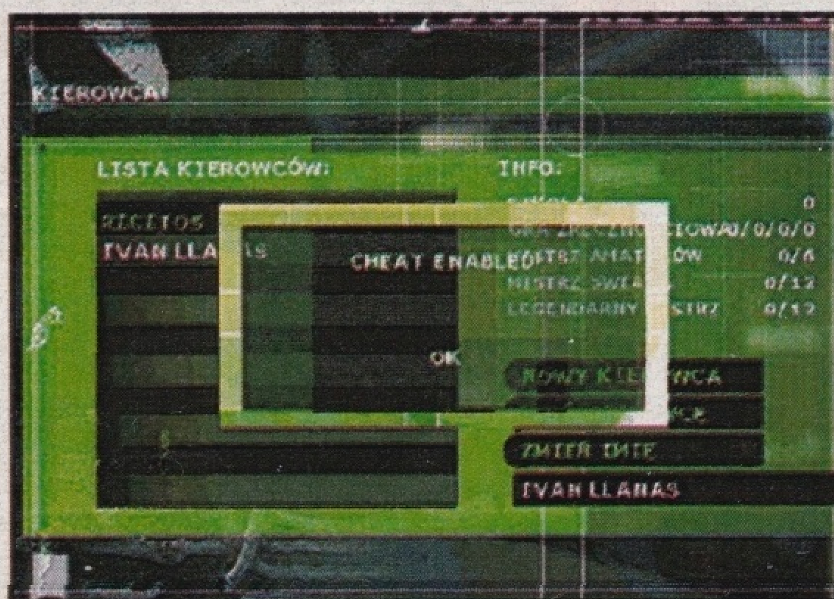
Pro Rally 2001

WERSJA POLSKA

Jako imię gracza wpisz jeden z podanych poniżej kodów:

Kody

- **IVAN LLANAS** udostępnia wszystkie trasy
- **BUIN** możesz szaleć we wszystkich zawodach
- **RICITOS** wszystkie trasy dostępne są w trybie zręcznościowym
- **PAC** 10 sekund kary zamiast 5
- **ALCAPARRA** podwaja czas naprawy auta
- **CHOUNI** samochody przeciwników zmieniają kolor



Wystarczy podać odpowiednie imię zawodnika, aby...



...w grze pojawiły się nowe opcje i możliwości zabawy!

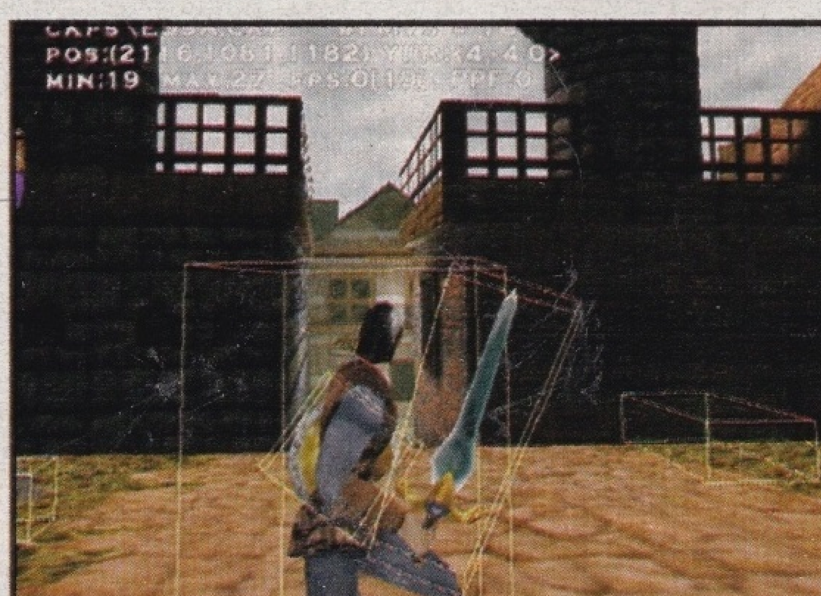
Crusaders Of Might And Magic

WERSJA POLSKA

Podczas gry wciśnij ENTER i wpisz jeden z poniższych kodów (pamiętaj o znaku –):

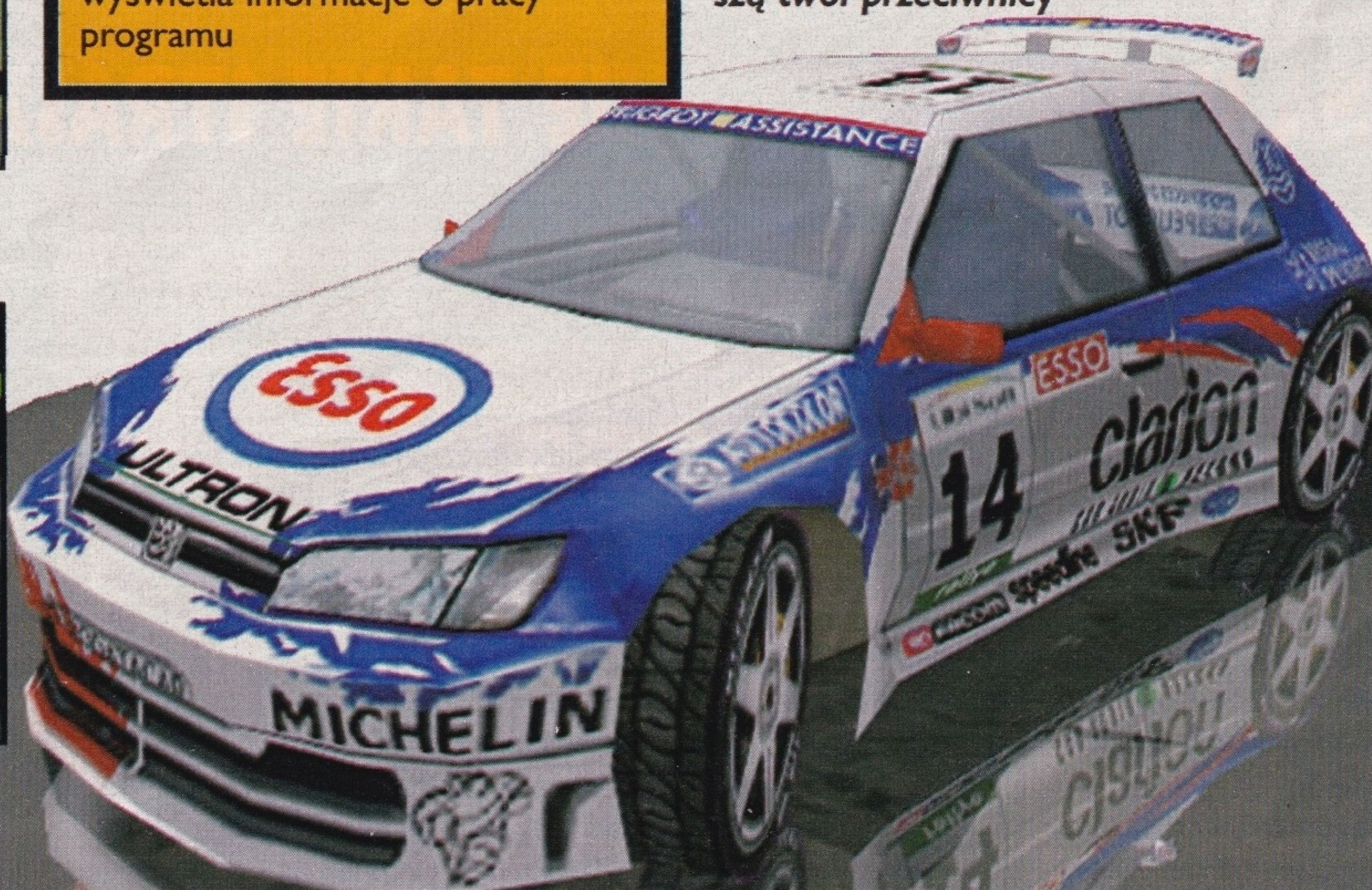
Kody

- **–EMBIGGIENME** nieśmiertelność
- **–CRAZYGUY** daje wszystkie zaklęcia i mana
- **–WHOAH** uaktywnia tryb latania (lewy klawisz myszki – szybciej, prawy – wolniej). Ponowne wpisanie wyłącza kod
- **–UBERLOAD** co kilka sekund przenosi cię na wybrany losowo poziom; aby wyłączyć – wpisz ponownie
- **–SHOWFPS** wyświetla liczbę klatek na sekundę
- **–BOUNDINGBOX** wyświetla sześciany wokół przedmiotów
- **–DEBUG** wyświetla informacje o pracy programu
- **–3DNOW!** włącza i wyłącza instrukcje AMD 3DNow!
- **–CSWIRE** włącza i wyłącza pokazywanie krajobrazu


Teraz na pewno nie przeoczysz żadnego przedmiotu!



Ciemno wszędzie... a w mroku straszą twoi przeciwnicy



CLICK! 7/2001

Sheep!

WERSJA POLSKA

W trakcie gry wciśnij ESC i w menu wpisz wybrany kod:

Kody

- **minisheep** zmniejsza owieczki o połowę
- **fatsheep** powiększa owieczki o połowę
- **poosheep** owieczki zaczynają... zanieczyszczać swoje otoczenie!

Kody trzeba wpisywać w odpowiednim tempie – jeśli zrobisz to prawidłowo, menu zniknie


Odpowiednia kombinacja klawiszy i owieczki maleją w oczach


Bezbronne owieczki kontra gigantyczna maszyna. Pomóż im!

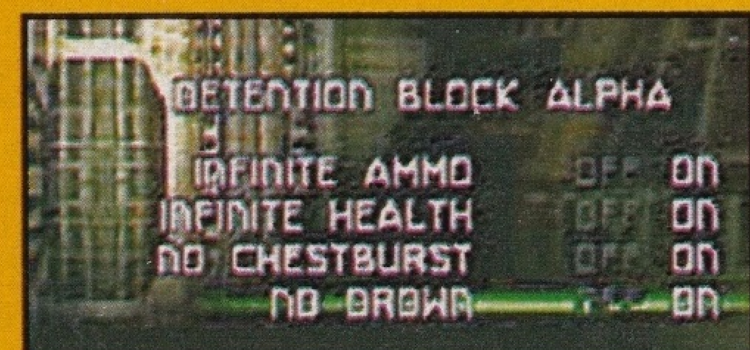

Jak się na ciebie pogniewają, strasznie wszędzie nabrudzą. Wrrry...

Alien: Resurrection PLAYSTATION

W tej grze menu z oszustwami jest ukryte! Aby je uaktywnić, musisz włączyć ekran opcji z głównego menu i wcisnąć:

◎ ← → ◎ ↑ R2

Teraz na górze ekranu pojawi się menu z cheat'ami:



Kolejną niespodzianką jest tryb RESEARCH. Aby go uaktywnić, wpisz na ekranie opcji:

□ ↑ ↓ ◎ ← R1

Na ekranie pojawi się tajemniczy obrazek z 16 kwadracikami. Zapalając je i gasząc, uzyskasz różne ciekawe efekty. W zależności od kombinacji Obcy zmienią wygląd, staną się malutcy niczym pieski lub ciut więksi. Niestety, nie da się zmienić ich wyglądu podczas ataku!



CZĘŚĆ 1

Ledwo ukazała się polska wersja SETTLERS IV, od razu wzięliśmy ją na warsztat i oto jest – jeszcze ciepły poradnik! Dzięki niemu budowanie miast stanie się prostsze, niż podejrzewasz

THE SETTLERS IV

ROZGRZEWKA NA SUCHO

Zanim wystartujesz, warto, żebyś wiedział kilka rzeczy. Po pierwsze, SETTLERS IV nie są prostą grą i osobom, które nie znają poprzednich części, kilka godzin zajmie zapoznanie się z jej mechaniką. Początki będą trudne – osada rozwija się wtedy „skokowo", zabraknie surowców i zapewne w końcu twoje gnuśniejące imperium podbije przeciwnik. Rozwój cywilizacji może zatrzymać brak jednej kosy. Tak więc przygotuj się na to, że nie uda ci się zbudować Rzymu od pierwszego machnięcia szpadelkiem! Dołączona do gry instrukcja jest stosunkowo uboga i nie dostarcza wszystkich niezbędnych do zabawy informacji. Dlatego też będziemy się starali wyjaśnić wszelkie niedopowiedzenia.



Osadnicy to lud spokojny i przyjaźnie nastawiony do świata. Nie znaczy to jednak, że do końca życia pozostają w jednym miejscu. Chętnie wyruszą na podbój innych lądów

NIE TAKIE STRASZNE

SETTLERS IV uważa się przede wszystkim za grę ekonomiczną, ale zawiera ona także mnóstwo elementów klasycznego RTS-u. Głównie z tego powodu należy pamiętać o jak najczęstszym zapisywaniu stanu gry. Bardzo często zdarza się, że armia wroga atakuje znienacka, zajmując znaczne połacie twojego państwa i przejmując ważne ośrodki produkcyjne. Trzeba również przyznać, że SETTLERS IV dość często się zawiesza (zwłaszcza w momentach otwierania menu statystyk, podczas gdy na planszy jest duży ruch). Warto jeszcze, żebyś wiedział, że na skończenie pojedynczej misji, czy to w scenariuszu „Trzy rasy", czy „Mroczne Plemię" potrzeba średnio 3-5 godzin.



Tutaj było Mroczne Plemię: bagno, podejrzanie wyglądające grzybki, zdeformowane drzewa...



ROZWIJAMY OSADĘ

Rozpoczynając dowolną misję, dysponujesz pewnym zapasem surowców. Podstawowe dobra to oczywiście drewniane deski i kamień. Zwłaszcza w początkowym etapie rozwoju osady są one absolutnie niezbędne i to głównie ich będzie ci brakować. **Dlatego też powinieneś najpierw postawić chatę kamieniarza (w pobliżu wystających z ziemi skał), domek drwala (możliwie blisko lasu) i znajdujący się niedaleko niego tartak (przerabiający drewno na deski).** Od razu warto zadbać o dwie budowle z każdego z wyżej wymienionych typów. Bardzo się to potem opłaci – nie będzie przestojów w dostawie podstawowych surowców do budowy domów Osadników.

✿ Staraj się oszczędzać miejsce i domki w sercu osady stawiać jak najbliżej siebie (zwłaszcza, że niektóre misje rozgrywają się na wyspach). Jeśli zdecydujesz się zburzyć któryś z budynków, odzyskasz z niego połowę kamienia i drewna. Pozostanie jednak po nim rozkopane miejsce, na którym nie będziesz mógł stawiać kolejnych domów, ale w jego bezpośrednim sąsiedztwie – owszem (przed zburzeniem budynków było to niemożliwe).

✿ Drugim, bardzo ważnym na początku, ruchem powinno być szybkie rozwinięcie granic osady, w celu odkrycia złóż. Najlepiej rozbić to, stawiając na krańcach osady małe wieże obronne (gdy zbudujesz kolejną, rozbieraj poprzednią). Nie pędź jednak jak szalony naprzód, bo jeśli dotrzesz do granic wroga bez odpowiednich sił, dostaniesz od niego pięścią w nos. Kiedy więc znajdziesz złoża minerałów, zdecydowanie zwolnij rozbudowę granic. Na prawdziwe podboje przyjdzie czas, gdy będziesz posiadał silną armię.



✿ Początkowa liczba kopaczy i budowniczych powinna wystarczyć do stabilnego rozwoju osady. Dopiero gdy solidnie rozwiniesz swoje królestwo, pomyśl o zwerbowaniu dodatkowych przedstawicieli tych profesji. Dzięki temu nie będziesz musiał czekać, aż ekipa budowlana przemieści się z jednej rozpoczętej budowy na kolejną.



Z pustego nawet Salomon nie naleje. Dlatego chatę swojego kamieniarza musisz postawić niedaleko skałek



Podstawa to dobry plan budowy wioski. Trzeba oszczędzać miejsce!

Na początku trzeba się zająć rozbudową królestwa i szarymi, zwykłymi obywatelami. Na razie nie ma co myśleć o wojownikach w lśniących zbrojach. Potrzeba ci kamieniarza i drwala. No i trochę jedzenia. W końcu: kto nie je...





Oto szkółka leśna pielęgnowana przez leśnika. Dzięki niej pracowitemu drwalowi nie zabraknie roboty



Swoją osadę możesz wyposażyć w przeróżne atrakcje, takie jak stawik czy posąg bohaterskiego wojownika

PROBLEMOLOGIA

1. Wyczerpywanie się zapasów kamienia. **Na to nie ma mocnych – zasoby skał są nieodnawialne.** W razie czego można odkryć podziemne złoża i założyć kopalnię, ale zwykle zapasy skał wystarczają na zbudowanie odpowiednio silnego królestwa.

2. **Na kurczenie się zapasów drewna jest prosta metoda – należy postawić obok chaty drwala chatę leśnika.** Ów pracowity człowiek sadzi tyle młodych drzewek, że spokojnie wystarczy ich dla jednego drwala. Nie warto jednak stawiać jego domku na samym początku, lecz wtedy, gdy okoliczny drzewostan zostanie mocno przerzedzony.

3. Każdy drwal i kamieniarz, podobnie jak myśliwy i rybak, posiada określony zasięg działania. Gdy pojawia się komunikat, że – na przykład – w okolicy pracy danego drwala zabrakło drzew, musisz kliknąć na niebieskim kółeczku w menu budynku i ustalić nowy zasięg, taki, w którym znajdą się drzewa. **Choć zasięgi można zmieniać, nie da się tego zrobić zupełnie dowolnie.** Drwal nie zechce przecież rąbać drzewa w lesie, do którego będzie musiał wędrować kilka godzin.

4. Na złożach nie można stawiać żadnych innych budynków niż kopalnie. Rodzi to czasem problem: granice twojej osady kończą się bowiem w połowie złoża, a tuż za nimi znajdują się bogate, odnalezione już przez geologów, pokłady węgla czy żelaza. Na miejsce akcji należy wówczas skierować pionierów, którzy poszerzą granice.

5. W misjach z serii „Mroczne Plemię" brakowi wolnego miejsca do rozwoju zaradzą ogrodnicy, którzy przemieniają cuchnące i zarobaczone ziemie w kwitnące, rozległe trawiaste równiny.

MECHANIKA PRZEMYSŁU



Gdy masz już zapewniony stały dopływ drewna i kamienia, czas na drugi krok. **Musisz bardzo szybko zbudować trzy ważne kompleksy: kopalnię, hutę żelaza i kuźnię oraz kompleks rolniczy.** Do złóż powinni skierować się geolodzy poszukujący surowców. Jeśli tego nie zrobią lub na początku misji ich nie posiadasz, powołaj ich i ręcznie wyślij na złoża. Wystarczy dwójka, a nawet jeden sprawny geolog. Kopalnię stawiaj w miejscu, gdzie pojawiło się stosunkowo najwięcej tabliczek z danym surowcem. Od tego, jak obszerne wybierzesz złoże, będzie przecież zależało, jak szybko i w jakich ilościach będzie wydobywany dany surowiec. Lepiej więc postawić kopalnię w miejscu, gdzie znajdują się tabliczki z trzema symbolami danego surowca. Złoża są na szczęście niewyczerpywalne i, jeśli tylko zapewnisz odpowiednią obsługę swoich górników (o czym dalej), surowce będą wydobywane na okrągło.



✿ Równolegle z powstaniem kopalni musisz uruchomić hutę żelaza. To właśnie w niej z żelaza i węgla wytapiana jest stal, z której w kuźni produkowane są narzędzia. Warto przy tym zauważyć, że generalnie wystarcza jedna dobrze ulokowana kopalnia żelaza, ale przydają się co najmniej dwie kopalnie węgla – bo dodatkowo jest on potrzebny do wytopu złota.

✿ Trzecim ośrodkiem gospodarczym, który należy wybudować w tym samym czasie, jest kompleks rolniczy. Bez niego nie będą działać kopalnie, ponieważ górnicy potrzebują żywności. **Jeśli chodzi o mięso, nie warto bawić się w hodowlę trzody i odsyłanie jej do rzeźni – lepiej zbudować chatę myśliwego i sprawy przekazać w jego ręce.** Jego domek powinien stanąć w obszarze, wokół którego kicają zające i pasą się sarenki. Jeśli twój dzielny bohater odstrzeli już całą okoliczną zwierzynę, będziesz mógł potem – podobnie jak w przypadku opisanego wcześniej drwala – zmienić zasięg jego polowań. Tragarze będą automatycznie nosić żywność do kopalni.

✿ Trudniejsze od zdobywania dziczyzny okaże się dostarczanie chleba, niezbędnego dla górników z kopalni węgla. **Do jego produkcji potrzebne będą cztery budynki: chata nosiwody, gospodarstwo rolne, młyn i piekarnia.** Pamiętaj, że nosiwoda pobiera wodę z rzeki, a nie z morza! Weź również pod uwagę, że o ile młyn i piekarnia mogą znaleźć się w kompleksie innych budynków, o tyle gospodarstwo powinno być postawione na możliwie wolnej przestrzeni. Nieumiejętnie wybrana lokalizacja spowoduje, że nie będzie miejsca na sianie zboża.

✿ Po wybudowaniu tych trzech kompleksów będziesz posiadał stały dopływ węgla i żelaza. Następnym ruchem, który powinieneś wykonać, jest wybudowanie przynajmniej dwóch dużych kwater. Dzięki nim możesz zacząć myśleć o stworzeniu armii...

PROBLEMOLOGIA

1. Gdzie znajdują są złoża? Na początku każdej misji możesz skorzystać z podpowiedzi. Często pojawiają się tam wskazówki, w którym kierunku należy rozwijać osadę, żeby dotrzeć do surowców.

2. Zdarza się, że kuźnia przestaje pracować, mimo że ma surowce, a ty wystosowałeś właśnie zamówienie na kilka dodatkowych kilofów. Co się stało? Kowal może trzymać u siebie tylko osiem egzemplarzy produkowanych towarów. Jeśli na składzie znajduje się nadmiar narzędzi, powinieneś wybudować magazyn do ich składowania. Możesz również tymczasowo powołać specjalistów wykorzystujących nadmiarowe narzędzia – w ten sposób zwolnisz miejsce w kuźni.

3. Jeśli na początku misji nie dysponujesz ani jednym łukiem dla myśliwego, będziesz zmuszony uruchomić rzeźnię (przerób mięsa trwa tu dość wolno) albo poczekać, aż górnicy w kopalni łaskawie, bo bez żywności, wydobędą kilka kubełków żelaza – i natychmiast wyprodukować łuk w pracowni płatnerza.



Tragarz wynosi z kopalni węgla kolejny wór surowca. Będzie, jak znalazł, na zimę...



Dobrze, gdy huta żelaza i kuźnia znajdują się blisko kopalni żelaza. Nie trzeba się dużo nachodzić i za jednym zamachem można załatwić wszystkie sprawy



To się nazywa planowanie: złoże obsypane kopalniami!



Ogrodnicy w akcji. Widać, jak pod wpływem ich ożywczych łopat zbrukana przez Mroczne Plemię kraina zamienia się w kwitnące tereny. Teraz wszędzie będzie zielono i przyjemnie



ROZWÓJ MILITARNY



Okazuje się, że specjaliści od wydobywania złota dbają o swój cholesterol i żywią się tylko rybami

Trzecim, najważniejszym obok węgla i żelaza, surowcem jest złoto. Bez niego nie ma sensu budować koszar, ponieważ do zwerbowania żołnierza potrzebna jest sztabka złota. Kolejny etap rozwoju to zatem odnalezienie złóż złota i postawienie tam kopalni, wzniesienie pracowni złotnika, płatnerza oraz koszar, a także... budowa rybackiej chaty.

✿ **Górnicy wydobywający złoto mają ten kaprys, że żywią się wyłącznie rybami.** Wiąże się to z częstymi problemami – rybak nie może przecież dokonywać połowu w dowolnym miejscu. Musisz zauważyć, gdzie w morzu wyskakują ponad powierzchnię ryby i tam skierować swojego specjalistę.

✿ W pracowni płatnerza postaw na nieskończoną produkcję mieczy i łuków dla wojowników. W większości misji odpowiednio duża armia, składająca się po połowie z tych dzielnych żołnierzy, na pewno poradzi sobie z wrogiem.

✿ Jeśli masz już zgrane wszystkie wymienione wcześniej niezbędne elementy, możesz spokojnie czekać, aż pod koszarami zacznie gromadzić się armia. Pierwszymi wyprodukowanymi żołnierzami obsadź wieże i zamki na krawędziach twojego królestwa.

Jeśli będziesz posiadał armię składającą się przynajmniej z pięćdziesięciu wolnych żołnierzy, możesz spokojnie myśleć o poszerzeniu swego terytorium i wysłać ją w kierunku granic osady przeciwnika.





Punkt obronny z pełną załogą. Wystarczy jedno krótkie polecenie, żeby żołnierze obsadzili lub opuścili szybciutko warownię



Twoje wojsko ćwiczy w koszarach sprawne oko i silną rękę. Drżyj, podła kukło ze słomy



PROBLEMOLOGIA

1. Po otwarciu kopalni złota i uruchomieniu produkcji sztabek u płatnerza, warto wysunąć te dwa towary na samo czoło priorytetów w menu produkcji. Zwykle znajdują się one dość daleko w kolejce.

2. Zdarza się, że tragarze naznoszą ryb do kopalni węgla, podczas gdy zapasy kopalni złota świecą pustkami. Dobrym pomysłem jest w takiej sytuacji zatrzymanie na parę chwil pracy w tej pierwszej – i właśnie wtedy pojawią się tragarze, którzy przeniosą ryby do drugiej kopalni.



Panie Płatnerz! Proszę zabrać się za produkcję mieczy i łuków! Ino szybko!




Przemarsz armii przez zaskoczony obóz przeciwnika. Sukces militarny gwarantowany


Oto jak rozpoczyna się przygotowywanie wozu. Na górze widać warsztat, na dole hodowlę osłów...

BIJ I SIEKAJ ZŁEGO CZŁEKA

Gdy armia łuczników i wojowników spotyka wroga, ci drudzy wchodzą do bezpośrednie akcji, zaś łucznicy ostrzeliwują z pewnej odległości. Do tego w przypadku każdej rasy masz do dyspozycji trzeci typ jednostek militarnych – medyków (Rzymianie), wojowników z dmuchawkami (Majowie) i wojowników z toporami (Wikingowie). Każda z ras może również zwerbować sabotażystów, którzy będą atakować pojedyncze budynki wroga. Prawda jest taka, że jeśli stworzy się dobrze prosperującą osadę, liczna armia bez większych problemów zmiażdży wroga.

✿ Przebijając się przez terytorium wroga, dobieraj się do kolejnych wież. Mogą je zdobywać tylko wojownicy, którzy grzecznie pukają do bram, a następnie wyrzucają na zewnątrz całą załogę. Po przejęciu wieży – poza szczególnymi przypadkami – najlepiej ją od razu zburzyć. Zostają wtedy zniszczone okoliczne budynki wroga. Prawdę powiedziawszy, pochód armii przez terytorium przeciwnika jest dość uciążliwy, musisz wyczyścić każdy kąt.

✿ W niektórych misjach istnieje potrzeba przeniesienia kolonii na inną wyspę. Do tej dość skomplikowanej operacji będziesz musiał posiadać wyposażony w osły wóz. Potrzebujesz więc hodowlę osłów oraz warsztat. Po wyprodukowaniu wozu automatycznie zostanie on zaprzężony w zwierzęta pociągowe. Aby go aktywować, wystarczy kliknąć na ikonce w jego menu. Do wozu zaczynają ściągać pionierzy, wnoszone są kamienie i deski. Gdy zostanie zapakowany towarem, należy go odprowadzić do statku i przewieźć na nowy ląd. Pionierzy od razu przystępują do tworzenia nowej kolonii. Na miejsce powinno się natychmiast dostarczyć geologów, żeby zaczęli szukać złóż. Pamiętaj, że możesz w miarę potrzeb przebranżowić ekipę, wykorzystując łopaty pionierów jako narzędzia kopaczy. Młotki geologów przydadzą się natomiast nowo powołanym budowniczym.


Armia w natarciu. Zajmowanie kolejnych wież strażniczych przeciwnika nie jest trudne


...minęło trochę czasu, pionierzy ładują dobytek na wozy


W czasie wyprawy trzeba uważać na agresywne armie wroga

PROBLEMOLOGIA

1. W niektórych misjach przeciwnik dysponuje sporą armią, naprzeciw której należy wysłać znacznie większe siły niż wspomniane wcześniej pięćdziesiąt jednostek. Przed rozpętaniem wojny warto sprawdzić w menu statystyk zasoby militarne wroga.

2. Ostrożnie z katapultami. Nie wymagają one żadnej dodatkowej obsługi, ale jednocześnie są bezbronne, gdy dopadnie je armia przeciwnika.

3. Pamiętaj, że przeciwnik w niektórych misjach dokonuje desantów. Najlepiej zabezpieczać się przed nimi na bieżąco, wysyłając produkowanych żołnierzy na krańce swej osady. Nie ma sensu kisić wielkiej armii tuż przy koszarach, podczas gdy przeciwnik może w tym samym czasie zjawić się znienacka i zniszczyć część budynków.

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

CDN

Dave Mirra Freestyle BMX

Szaleństwa na BMX nie są łatwe, warto więc pomóc sobie kodami.

Kody

Dostęp do wszystkich poziomów
po wybraniu roweru i zawodnika wejdź na ekran wyboru i wciśnij: lewo, góra, prawo, dół, lewo, dół, prawo, góra, lewo oraz klawisz Modifier Airs

Dostęp do wszystkich rowerów
przy wyborze roweru wciśnij: góra, lewo, góra, dół, góra, prawo, lewo, prawo i klawisz Modifier Airs

Odblokowanie stylów
przy wyborze stylów wciśnij: lewo, góra, prawo, dół, lewo, dół, prawo, góra, lewo i klawisz Modifier Airs

Zagraj jako Slim Jim
przy wyborze zawodnika w trybie PRO QUEST wciśnij: dół, dół, lewo, prawo, góra, góra oraz klawisz Modifier Airs

Zagraj jako Amish Boy
zakończ grę jako Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler i Leigh Ramsdell

Niezwykłe wypadki
zakończ grę z Leigh Ramsdell

Sticky Crashes
zakończ grę z Kenan Harkin

Widok z pierwszej osoby
zakończ grę z Mike Laird

Zawodnik – duch
zakończ grę z Joey Garcia

Tryb egzorcysty
zakończ grę z Troy McMurray

Zmiana zachowania się roweru
zakończ grę z Chad Kagy

Tryb Night Vision
zakończ grę z Shaun Butler

Pokaz Dave'a Mirry
zakończ grę z Dave'm Mirrą



Teraz żadna ewolucja nie będzie dla ciebie za trudna...

Dave Mirra Freestyle BMX PSX

Również na konsoli można sobie pomóc w tej miłej grze!

Kody

Dostęp do wszystkich rowerów
wystartuj grę w PRO QUEST, wybierz zawodnika. Teraz przy wyborze roweru wciśnij:
↑ ← ↑↓↑ → ← → ◎
Po tej operacji możesz dostać dowolny rower!

Dostęp do dowolnego poziomu
wystartuj grę w PRO QUEST, wybierz zawodnika, styl jazdy i rower. Teraz przy wyborze poziomu wciśnij:
← ↑ → ↓ ← ↓ → ↑ ← ◎

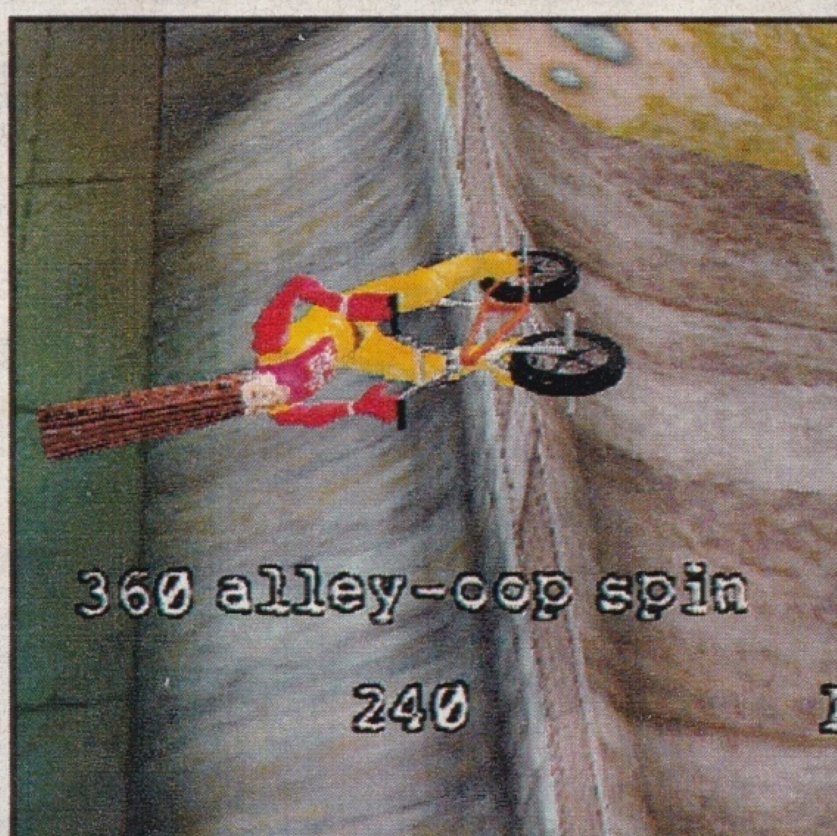
Odblokowanie stylów
wystartuj grę w PRO QUEST, wybierz zawodnika i rower. Teraz przy wyborze stylu wciśnij:
← ↑ → ↓ ← ↓ → ↑ ← ◎

Ukryte filmiki
aby je obejrzeć, zakończ pomyślnie grę, występując jako:
Dave Mirra
Dave Mirra Movie
Ryan Nyquist
Ryan Nyquist Movie
Slim Jim

Zagraj jako Amish Boy
wygraj grę, występując w roli każdego z 10 zwykłych zawodników



Tutaj musisz podać odpowiedni kod, aby ułatwić sobie życie



Wpisujesz kod i nie ma dla ciebie sztuczki nie do wykonania

Delta Force: Land Warrior

Wciśnij ~ i wpisz jeden z podanych poniżej kodów:

Kody

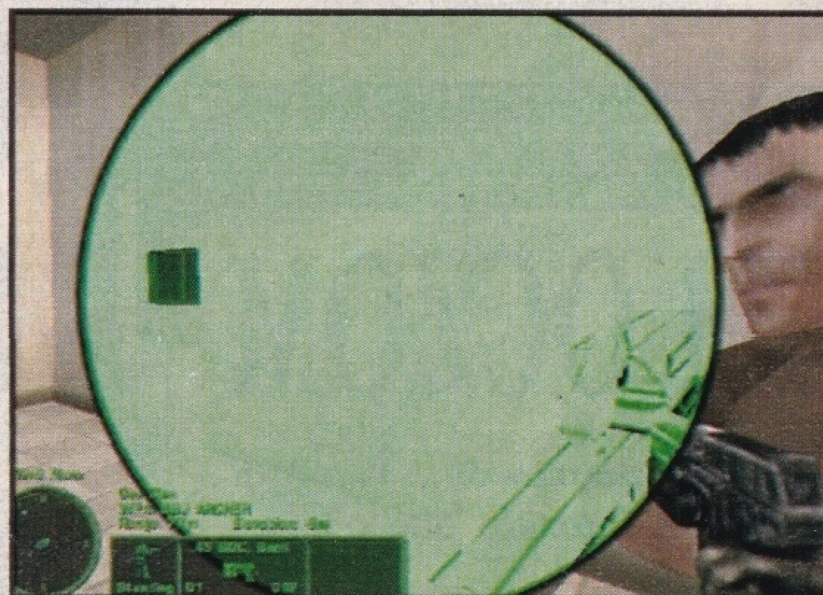
drury
uzupełnia amunicję

kariya
daje nieograniczoną ilość amunicji

roy
stajesz się prawie nieśmiertelny

corbet
stajesz się niewidzialny

domi
ostrzał artyleryjski


Ciekawostka: ty go widzisz, a on ciebie nie. Hej! Tu jestem!


Co z tego, że masz kiepską broń? Za to amunicja nigdy się nie kończy


W nocy nie widać nikogo, zwłaszcza niewidzialnych żołnierzy

Fate of the Dragon DEMO v.2

Podczas gry wciśnij ENTER i wpisz jeden z poniższych kodów:

Kody

!om+superman!
zaznaczone jednostki stają się nieśmiertelne

!om+gonzales!
przyspiesza upływ czasu

!om+icanseeagain!
pokazuje całą mapę

!obj+moolah!
dostajesz 1000 jednostek złota

!obj+splinter!
dostajesz 1000 jednostek drewna

!obj+chips!
dostajesz 1000 jednostek kukurydzy

!obj+piggy!
dostajesz 1000 jednostek surowego mięsa

!obj+ingboard!
dostajesz 1000 jednostek rudy żelaza

!obj+booze!
dostajesz 1000 jednostek wina


Kody: miła i łatwa droga do wzbogacenia się w krótkim czasie


Żołnierze wroga nie wiedzą, że i tak nie są w stanie cię pokonać


Spore zapasy surowców pozwolą ci stawiać kolejne budynki

EXTRA FUN

W listach wiele razy prosiliście, aby w CLICKU! pojawiło się więcej zagadek, zgadywanek i podobnych do nich rozrywek. W tym numerze postaramy się spełnić tę prośbę. Mamy nadzieję, że każdy znajdzie tu coś dla siebie.

PRZEKRĘTY

ZASADY DZIAŁANIA TELEFONICZNEGO PUNKTU OBSŁUGI KLIENTA W RÓŻNYCH FIRMACH

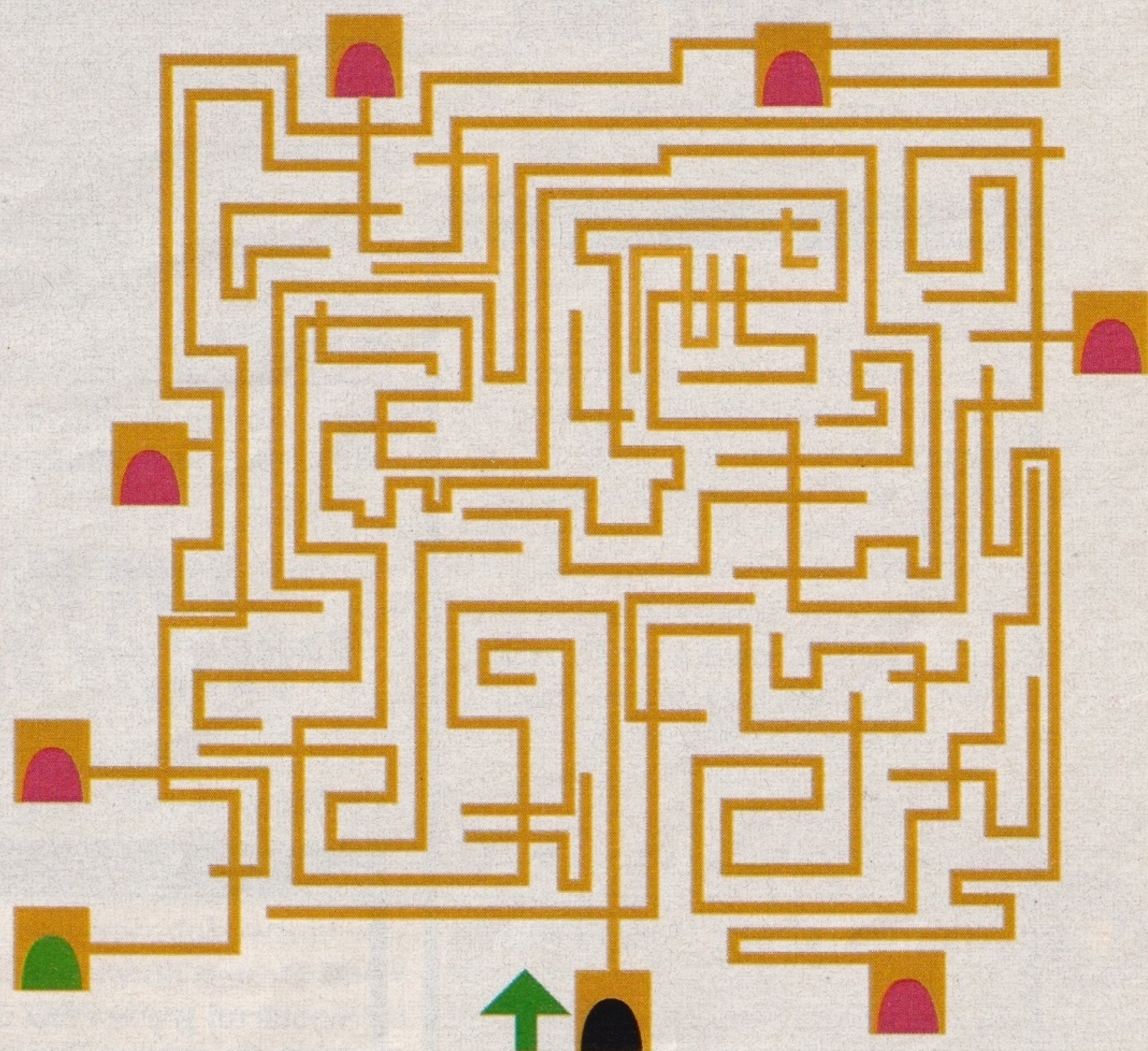
W sieciach TV kablowej:
a) roztaczasz przed klientem wizję doskonałych usług
b) informujesz go, że akurat trwa promocja „wszystko za darmo"
c) na koniec stwierdzasz, że niestety w danym rejonie usługi chwilowo są niedostępne
d) na pytanie, kiedy sytuacja się zmieni, udzielasz odpowiedzi „nie wiem, nie powiem, za rok itp."

U operatorów telefonicznych
a) nie odbierasz 85% telefonów
b) informujesz o przeciążeniu centrali (bez wysłuchania, o co chodzi klientowi)
c) ze spokojem twierdzisz, że linia jest sprawna (ewentualnie wszystko działa)
d) notujesz problem, kartkę wyrzucasz

W salonach komputerowych
a) zachwalasz sprzedany sprzęt
b) gdy chodzi o reklamację: przełączasz rozmowę do piwnicy lub innego pustego działu
c) gdy dzwoni ten sam klient (reklamacja) pytasz, czego spodziewał się za tak niewielką cenę i przełączasz go ponownie np. na numer faksu
d) po tygodniu ataków natręta łączysz go z działem reklamacji



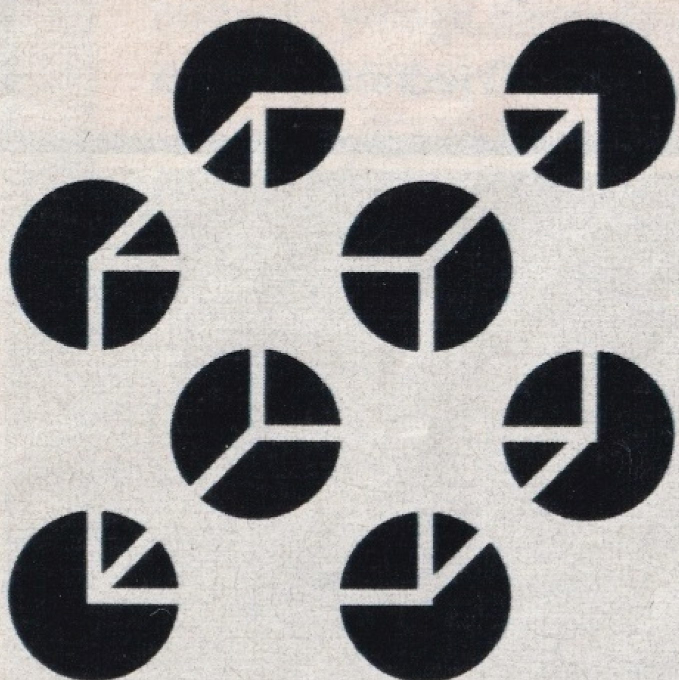
LABIRYNT



Twoje zadanie nie jest zbyt skomplikowane. Wchodząc wejściem oznaczonym zieloną strzałką, musisz przejść przez labirynt i dojść do zielonego wyjścia. Łatwe? To w drogę!

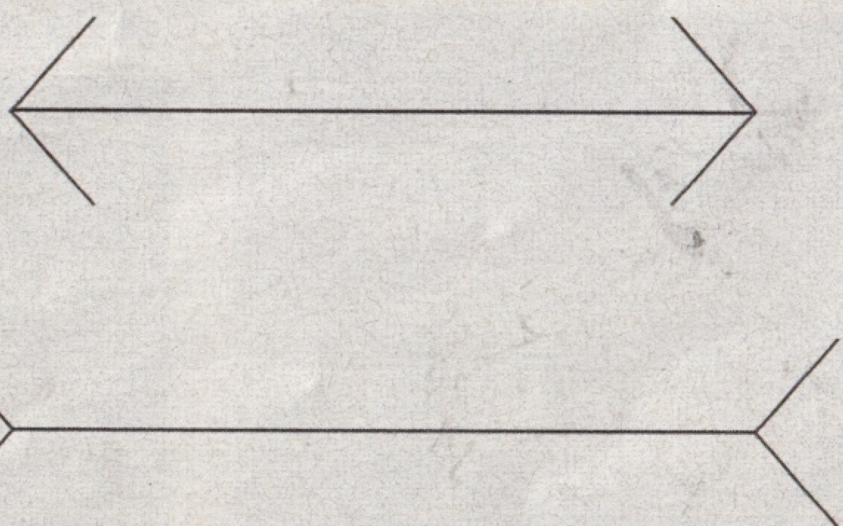
NIE WIERZ WŁASNYM OCZOM

Przyzwyczaiłeś się już, że wszystko, co widzisz, istnieje naprawdę... To błąd! Nie powinieneś wierzyć bezgranicznie w to, co widzisz. Ludzkie oko i mózg potrafią spłatać czasem niezłego figla!



Czy na obrazku po lewej stronie widać tylko i wyłącznie sześć kółek? Oj, chyba nie. Gdy im się uważnie przyjrzysz, zobaczysz coś, czego tam absolutnie nie ma. A jednak – z kawałków linii mózg składa sobie wizerunek pewnej bryły. Czy widzisz, jakiej?

Kolejna zagadka. Czy pokazane obok linie są tej samej długości (chodzi o odległość pomiędzy wierzchołkami strzałek)? Tak, czy nie? A może zmierz linijką... no i co, zaskoczony?



czy wiesz... HISTORIA KOMPUTERÓW

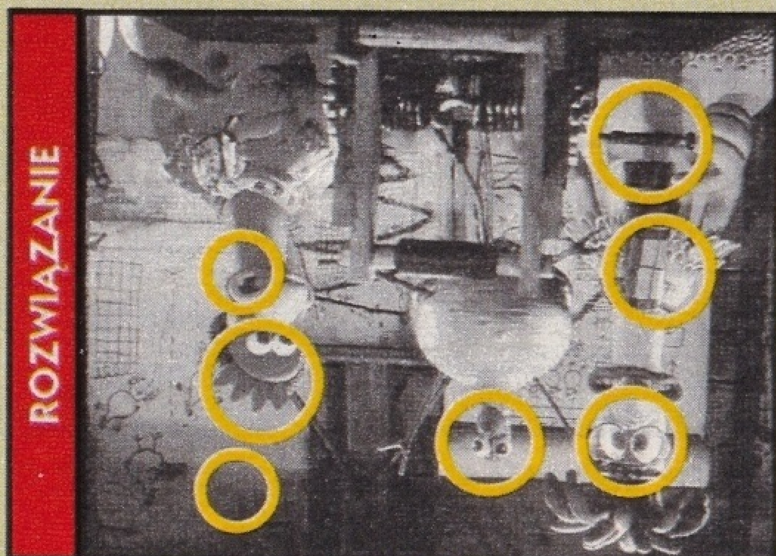
Czy wiesz, kiedy pojawiły się najwspanialsze komputery końca XX wieku? Spróbuj pobawić się z nami i każdemu modelowi przyporządkuj prawidłową datę premiery i charakterystyczną cechę sprzętu

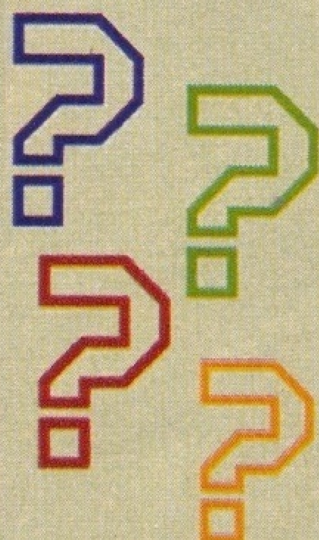
Atari 520 ST	1986	Pierwszy komputer domowy
ZX Spectrum 48	1982	Miał system wzorowany na Mac'u
Amiga 600	1982	Następca Atari 800 XL
Commodore C64	1987	Ulepszona wersja Amigi 500
Macintosh Plus	1985	Konkurent PC w USA
Amiga 500	1992	Pierwowzór Amigi
Atari 65 XE	1985	Jako nośnika danych używał kaset
Atari 800 XL	1983	Najpopularniejszy komputer 16 bit.
Amiga 1000	1985	Wczytanie gry trwało wieki

ZX Spectrum (1982) – pierwszy komputer domowy; Commodore C64 (1982) – używał kaset magnetofonowych; Atari 800 XL (1983) – programy wczytywały się bardzo długo; Amiga 1000 (1985) – pierwowzór Amigi; Atari 65 XE (1985) – następca Atari 800 XL; Atari 520 ST (1985) – miał system wzorowany na Macintoshu; Macintosh (1986) – w USA stanowił groźnego konkurenta dla PC; Amiga 600 (1992) unowocześniona wersja Amigi 500

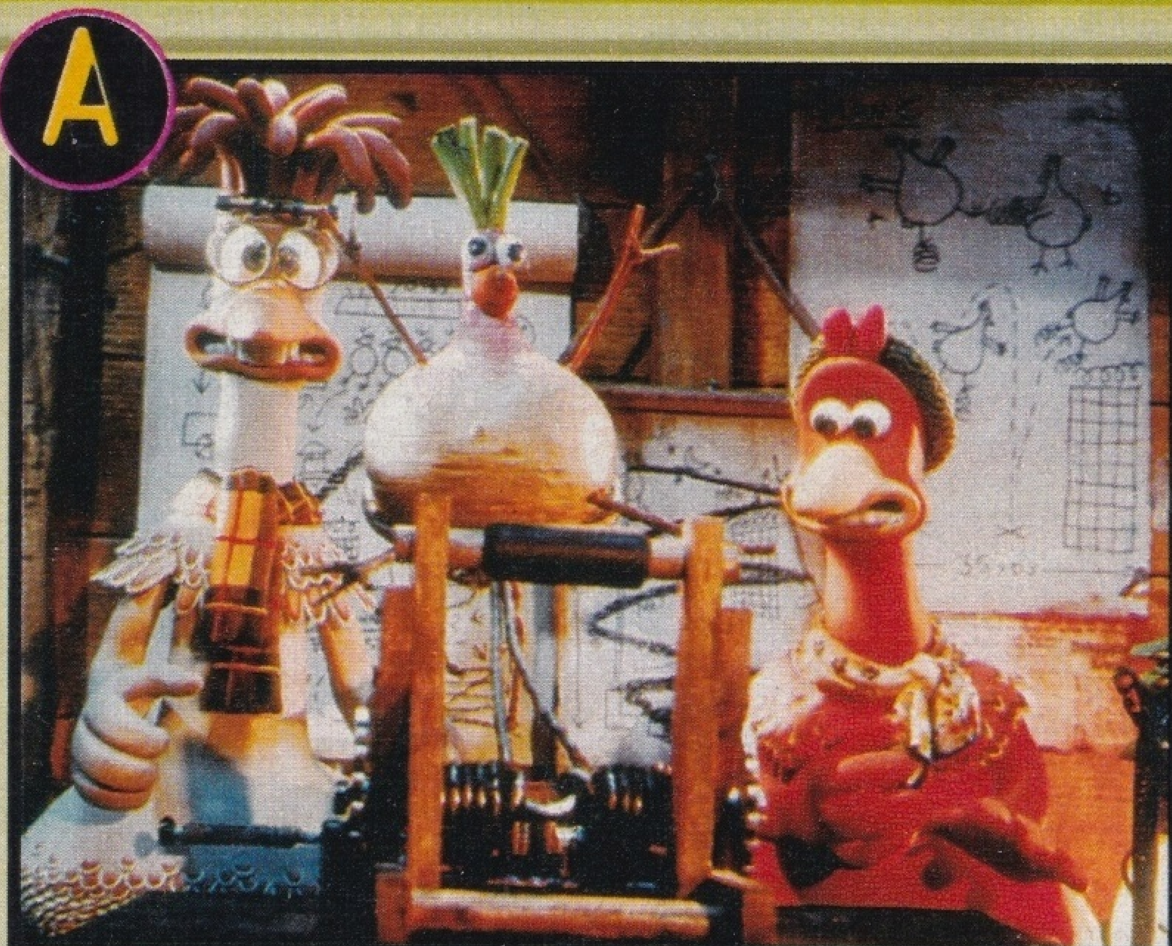
Takie same, ale inne

Obejrzyj dokładnie obrazki pokazane obok. Na pierwszy rzut oka mogą wydawać się takie same, jednak w rzeczywistości różnią się 7 szczegółami. Znajdź je.

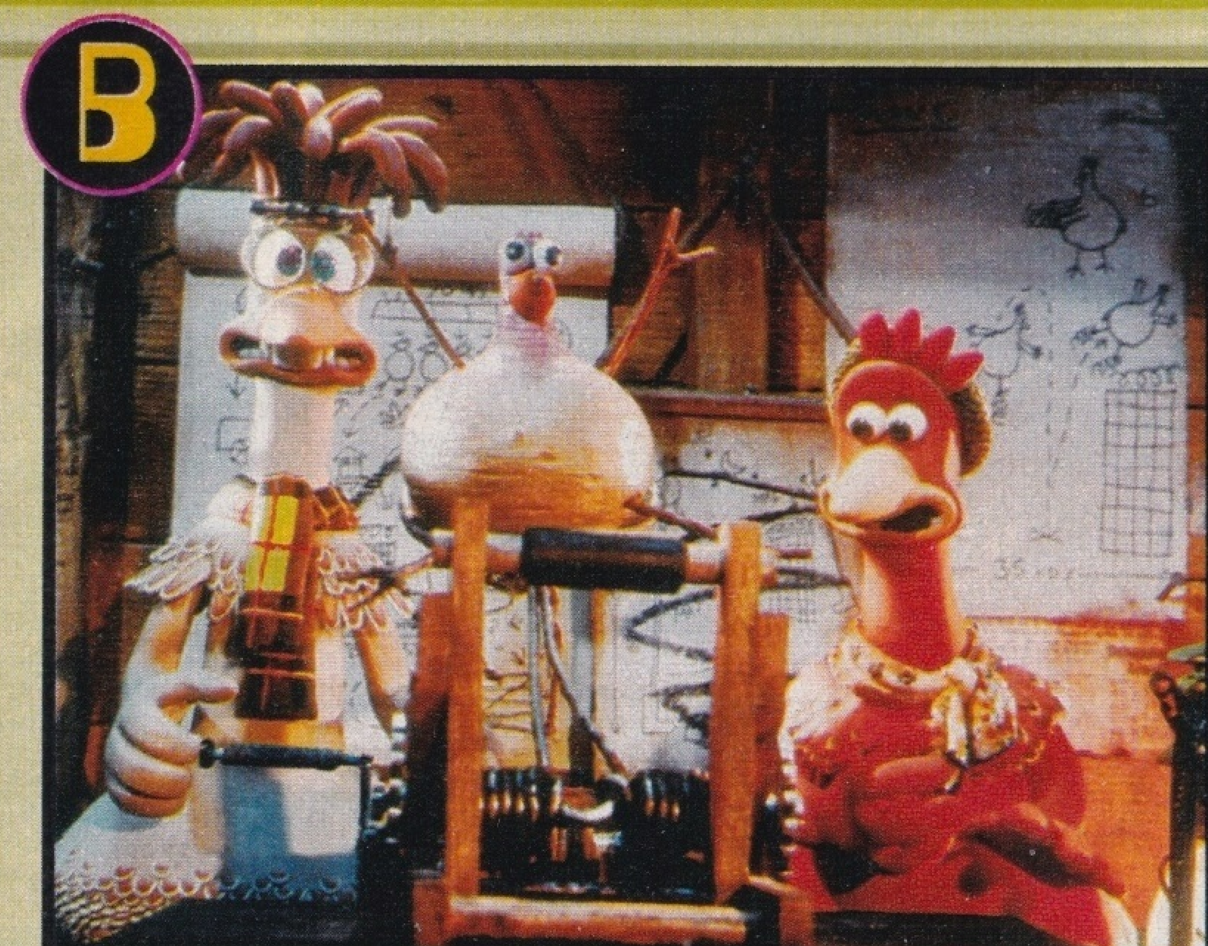




A



B



Tekst: R.J. "Yackoo!"

KOMÓRKA w kawałkach

Telefon komórkowy stał się nieodłączną częścią naszego życia. Przypomina miniaturkę słuchawki normalnego aparatu, ale jego konstrukcja powoduje, że podobieństwo kończy się na wyglądzie



Antena

● Służy do komunikowania się telefonu z siecią. W niektórych modelach wbudowano ją wewnątrz komórki, dzięki czemu jest ona bardziej opływowa i zajmuje mniej miejsca. Część producentów wyposaża swoje aparaty w specjalne, wysuwane antenki, które mają poprawić jakość odbioru. Aby zwiększyć zasięg telefonu, np. podczas podróży samochodem, można zastosować specjalną zewnętrzną antenę, którą podłącza się do odpowiedniego złącza modelu.

Wyświetlacz ciekłokrystaliczny

● Wszystkie komórki posiadają wyświetlacze ciekłokrystaliczne podobne do tych stosowanych w kalkulatorach.

● Komórkowe wyświetlacze można podzielić na dwa rodzaje: prostsze i starsze wyświetlają informację w trybie znakowym, nowsze w trybie graficznym. Znacznie doskonalszy tryb graficzny pozwala na wyświetlanie prostych animacji czy przesyłanie obrazkowych SMS-ów. Możliwe jest także zastąpienie nazwy operatora jego graficznym logo.

● Poszczególne modele posiadają wyświetlacze znacznie różniące się wielkością. Obecnie spotykane modele potrafią wyświetlić od jednej do kilku linii tekstu.

Głośnik

● W górnej części telefonu jest niewielki głośnik umożliwiający rozmowę. Niektóre modele mają funkcję zestawu głośnomówiącego, dzięki której można rozmawiać, nie trzymając telefonu przy uchu. Do większości telefonów można dokupić także zestaw z wkładaną do ucha słuchawką i przypinanym do klapy marynarki mikrofonem.

Wyłącznik

● Nieodłączną częścią każdej komórki jest przycisk umożliwiający wyłączenie telefonu w momencie, w którym nie chcesz z niego korzystać. W sporej części aparatów jest on połączony z przyciskiem służącym do odrzucenia rozmowy (zazwyczaj oznacza się go czerwoną słuchawką lub literą C).

Mikrofon

● W dolnej części telefonu, poniżej klawiatury, znajduje się mikrofon. W niektórych modelach jest on umieszczony w specjalnej klapce służącej jako przykrywka na klawiaturę.

● Mikrofony montowane w komórkach są bardzo czułe, dlatego też podczas rozmowy możesz spodziewać się, że twój znajomy usłyszy wszystkie otaczające cię hałasy.

Klawiatura

● Klawiatura komórki przypomina tę umieszczoną na zwyczajnym aparacie telefonicznym. W zależności od modelu jest ona wyposażona w dodatkowe przyciski służące do odbierania lub odrzucania rozmowy. Większość aparatów posiada także przyciski umożliwiające szybki dostęp do książki telefonicznej i strzałki ułatwiające poruszanie się po menu.

● Oprócz wybierania numeru klawiatura komórki służy zazwyczaj także do wpisywania SMS-ów. Każdemu przyciskowi przyporządkowano kilka znaków. Aby uzyskać właściwy, konieczne jest kilkakrotne naciśnięcie przycisku. Dodatkowe znaki, takie jak wykrzyknik, pytajnik czy kropka, zazwyczaj umieszczone są pod przyciskiem „#" lub „1".

Akumulatorek

● Telefon komórkowy korzysta ze specjalnego akumulatorka, doładowywanego przy pomocy zewnętrznego zasilacza. Niektóre starsze modele korzystają także ze zwyczajnych baterii, tzw. paluszków.

Złącza

● Na dole telefonu znajduje się zazwyczaj zestaw złącz, których funkcje zależne są od możliwości konkretnego modelu. W najprostszych służą one jedynie do podłączania ładowarki i doładowywania baterii.

● W większości modeli umieszcza się kolejne gniazda do zestawów głośnomówiących, dodatkowych anten lub innych akcesoriów. Coraz więcej telefonów posiada także złącze pozwalające na połączenie z komputerem i przesyłanie za jego pośrednictwem danych czy faksów. Taki zestaw umożliwia także surfowanie po Internecie w miejscach, do których nie dochodzi naziemna sieć telefoniczna. Oczywiście przez taki kabel można także wzbogacać telefon o nowe obrazki czy melodie dzwonków.

Port podczerwieni

● Część nowszych aparatów posiada specjalny port umożliwiający bezprzewodową łączność z komputerem czy palmtopem wyposażonym w podobne złącze. Umożliwia to szybką wymianę danych oraz daje przenośnym komputerom możliwość wysyłania faksów i korzystania z Internetu.

Karta SIM

● We wnętrzu telefonu (zazwyczaj pod baterią) ukryta jest prostokątna karta. To właśnie w jej pamięci zapisane są wszystkie dane użytkownika, takie jak numer telefonu czy kod PIN zabezpieczający telefon przed niepowołanym użyciem.

● Także wszystkie dane umieszczane w książce telefonicznej zostają zapisane właśnie na karcie SIM.



Tekst: Krzysztof Adamczyk; Rysunek: H. Kołodziejczyk

WYBIERZ SOBIE IDEALNĄ KOMÓRKĘ

Telefony komórkowe są wszędzie. A jeszcze kilka lat temu nikt nie przypuszczał, że ich popularność osiągnie aż takie rozmiary

Jeszcze nie tak dawno telefon komórkowy był dosyć sporym wydatkiem, zarezerwowanym tylko dla ludzi dysponujących większą gotówką. Obecnie wybór aparatów i różnego rodzaju taryf jest tak duży, że każdy może znaleźć dla siebie wymarzoną ofertę. Operatorzy oferują dwa podstawowe sposoby przyłączenia do sieci. **Pierwszy, abonamentowy, niewiele różni się od tego stosowanego przez Telekomunikację Polską.** Po zakupie telefonu zostajesz przyłączony do sieci i już możesz rozmawiać. Związane z tym koszty pokrywasz wraz z abonamentem po upływie miesiąca, zupełnie tak jak w przypadku opłat za telefon stacjonarny.

Zazwyczaj telefony oferowane wraz z abonamentem sprzedawane są po promocyjnej cenie (od kilku do kilkudziesięciu zł) będącej ułamkiem realnej wartości telefonu. W najbardziej ekstremalnych przypadkach klient otrzymuje telefon prawie za darmo (płacąc np. tylko symboliczną złotówkę). Dużą zaletą systemu abonamentowego są także promocje oferujące np. znacznie tańsze rozmowy z wybranym numerem i korzystniejsze niż w przypadku pre-paidów opłaty za minutę rozmowy. Niestety, taki sposób zakupu telefonu wiąże się z koniecznością podpisania tzw. „cyrografu", czyli umowy wiążącej cię na dłuższy czas z jednym operatorem. Okres ten może wynosić rok (Idea) lub dwa lata (pozostali operatorzy). Konsekwencją zerwania umowy przed upływem terminu jest zapłacenie dosyć wysokiej „kary".

Aby podpisać taki cyrograf, trzeba ponadto spełniać określone warunki, np. posiadać stałe zatrudnienie. **Drugi system, tzw. pre-paid (Tak-Tak, Sim Plus, Pop), działa na zasadzie przedpłat.** Kupując telefon, otrzymujesz limit rozmów, za które płacisz z góry. Aby „doładować" telefon, musisz kupić specjalną kartę. Wykręcenie odpowiedniego numeru i podanie kodu znajdującego się na kupionej karcie zwiększa limit twojego konta o jej wartość. Największą zaletą takiego systemu jest to, że nie musisz podpisywać żadnej umowy, płacić abonamentu i przychodzących do domu co miesiąc rachunków. Za każdą rozmowę płacisz z góry, dlatego możesz bardzo łatwo kontrolować własne wydatki – wystarczy po prostu nie kupować kart. Natomiast podstawową wadą tego roz-

Sam telefon to nie wszystko! Przydadzą się też dodatkowe akcesoria, które ułatwią ci życie

słowniczek • słowniczek • słowniczek

■ **GSM** (Global System for Mobile Communication) – czyli światowy system komunikacji przenośnej – system, w którym działa większość współczesnych komórek.

■ **PUK** (Personal Unlocking Key) – specjalny kod, odblokowujący telefon zablokowany przez wpisanie złego pinu. Wielokrotne wpisanie niewłaściwego numeru PUK całkowicie blokuje kartę. Jej odblokowanie jest możliwe jedynie w serwisie.

■ **Sim-Lock** – specjalna blokada uniemożliwiająca korzystanie z telefonu wraz z kartą SIM innego operatora. Usunięcie simlocka jest możliwe (oczywiście za odpowiednią opłatą...) w autoryzowanym serwisie lub „na lewo", np. na giełdzie elektronicznej, co ma swoje negatywne konsekwencje: właściciel telefonu traci tym samym na niego gwarancję ...

■ **SMS** (Short Message Service) – krótkie wiadomości tekstowe (maksymalnie 160 znaków), które można wysyłać do posiadaczy telefonów komórkowych.

■ **PIN** (Personal Identification Number) – kod zabezpieczający kartę SIM przed niepowołanym użytkownikiem. Zazwyczaj jego podanie jest konieczne do uruchomienia telefonu. Trzykrotne wpisanie błędnego pinu blokuje kartę SIM, uniemożliwiając korzystanie z aparatu. Kod PIN można zmienić na inny.

CO OFERUJĄ POLSCY OPERATORZY?

Cennik w Sieci Era GSM [CENY BEZ 22% VAT]

Taryfy	Moja	Moja 10	Moja 45	Moja 100
Abonament	19,90 zł	29,90 zł	59,90 zł	99,90 zł
Liczba darmowych minut	brak	10	45	100
Ilość SMS w abonamencie	5	10	10	20
Połączenia do wszystkich sieci (cena z pierwszą minutę, później 1/2 opłaty co 30 sekund)				
w godzinach 8-18	1,95 zł	1,75 zł	1,35 zł	1,00 zł
w godzinach 18-8	0,85 zł	0,65 zł	0,60 zł	0,60 zł
1 SMS	0,50 zł	0,50 zł	0,50 zł	0,50 zł

Cennik w Idea – Optima [CENY BEZ 22% VAT]

Taryfy	30	60	120	180	240	360
Abonament	40,50 zł	72 zł	126 zł	171 zł	204 zł	288 zł
Liczba minut w abonam.	30	60	120	180	240	360
SMS-y w abonamencie	brak	brak	brak	brak	brak	brak
Połączenia do wszystkich sieci (cena za każdą rozpoczętą minutę połączenia)						
całą dobę	1,35 zł	1,20 zł	1,05 zł	0,95 zł	0,85 zł	0,80 zł
1 SMS	0,24 zł	0,24 zł	0,24 zł	0,24 zł	0,24 zł	0,24 zł

Cennik w Plus GSM [CENY BEZ 22% VAT]

Taryfy CZASAMI	10	30	150
Abonament	25 zł	35 zł	70 zł
Liczba minut w abonam.*	10	30	150
SMS-y w abonamencie	20	20	20
Połączenia w godzinach szczytu (cena 1 minuty, opłaty naliczane co 30 sekund)			
W sieci Plus	1,80 zł	1,60 zł	1,20 zł
Do innych operatorów	2,20 zł	2,00 zł	1,60 zł
Połączenia poza godzinami szczytu (cena 1 minuty, opłaty naliczane co 30 sekund)			
W sieci Plus	0,70 zł	0,70 zł	0,70 zł
Do innych operatorów	0,90 zł	0,90 zł	0,90 zł
Połączenia w godzinach nocnych (cena 1 minuty, opłaty naliczane co 30 sekund)			
W sieci Plus	0,25 zł	0,25 zł	0,25 zł
Do innych operatorów	0,90 zł	0,90 zł	0,90 zł
1 SMS	0,25 zł	0,25 zł	0,25 zł

*Minuty zawarte w abonamencie można wykorzystać wyłącznie poza godzinami szczytu
Poza taryfą CZASAMI Sieć Plus GSM oferuje taryfy NON STOP i CZĘSTO

UWAGA: godziny szczytu w poszczególnych Sieciach: Plus GSM 7^{00}-17^{00}, Era 8^{00}-18^{00}, Idea 13^{00}-22^{00}. Poza godzinami szczytu: Plus 17^{00}-23^{00} i 6^{00}-7^{00}, Era 18^{00}-8^{00}, Idea 22^{00}-13^{00}. Noc (tylko w Plus GSM) 23^{00}-6^{00}.

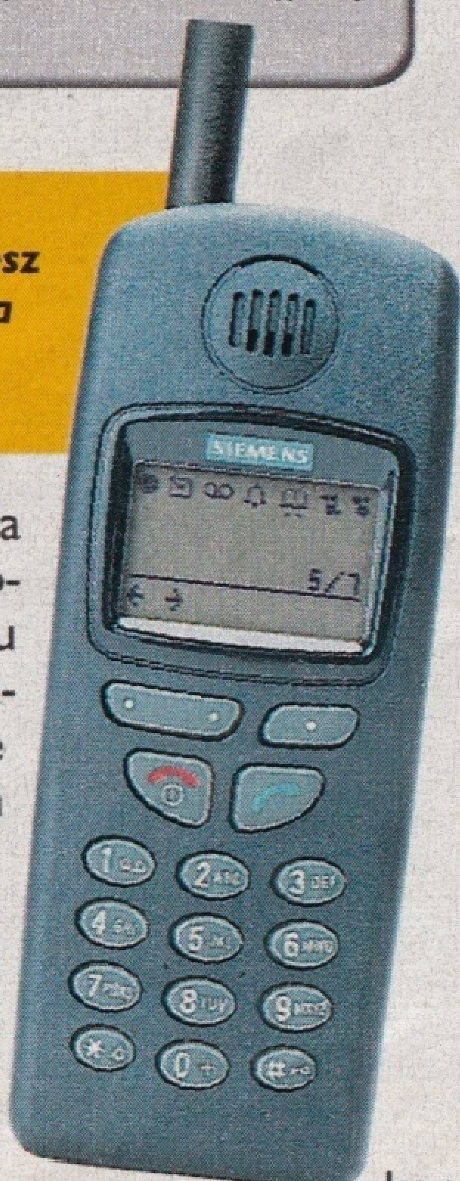


INFO

WAP – niechciany dodatek?

Jakiś czas temu wszyscy operatorzy wprowadzili do swojej oferty telefony obsługujące protokół WAP, pozwalający na połączenie z Internetem i przeglądanie stron przy pomocy komórki. Obecnie liczba telefonów obsługujących ten standard jest dosyć znaczna, ale większość ich użytkowników nie korzysta z funkcji internetowych. Jest to spowodowane niewielką użytecznością samego standardu. Przeglądanie WAP-owych stron nijak ma się do korzystania z normalnego Internetu. Przypomina ono raczej wędrówkę po kolejnych opcjach w menu telefonu i czytanie ciągnących się SMS-ów. Niewielkie wyświetlacze oferowanych obecnie modeli po prostu nie są w stanie wyświetlić ani bardziej skomplikowanej grafiki, ani większej ilości tekstu. Wprawdzie istnieją specjalne serwisy informacyjne (pogoda, sport itp...), ale ich użyteczność jest jednak bardzo ograniczona do stosunkowo niewielkiej ilości informacji. Odstraszający jest także koszt połączenia, znacznie wyższy od opłaty za numer dostępowy Telekomunikacji Polskiej.

wiązania jest znacznie większy koszt zakupu aparatu – tutaj będziesz musiał pokryć jego realną wartość oraz dużo wyższy koszt za minutę rozmowy. Dlatego dla osób często dzwoniących o wiele korzystniejszy okaże się zakup aparatu w systemie abonamentowym. Mankamentem systemów pre-paid jest także to, że nie można korzystać w nich z usługi roamingu – poza granicami kraju wszystkie Popy, Simplusy i Tak-Taki pozostaną głuche. Co ciekawe, w telefonach tego typu możliwe jest korzystanie z linii 0700..., które obsługują telewizyjne konkursy (między innymi „Milionerów") i rozmaite plebiscyty. W telefonach abonamentowych natomiast usługa ta jest zablokowana.



Proste modele komórek możesz kupić nawet za kilkadziesiąt złotych

Telefon na miarę potrzeb

Nabycie telefonu to dosyć poważna decyzja. Mimo że niektóre aparaty są bardzo tanie (zwłaszcza te z abonamentem), to jednak warto zastanowić się przed ich zakupem. W końcu ze swoją komórką (i przede wszystkim siecią) będziesz związany przez dosyć długi czas. Oprócz zakupu nowego aparatu możliwe jest także nabycie używanej komórki w jednym z różnego rodzaju komisów. Przy zakupie telefonu warto zwrócić uwagę na kilka podstawowych cech. Pierwszą rzeczą, nad którą należy się zastanowić, jest jego wielkość i ciężar. Zazwyczaj przyjmuje się, że im komórka mniejsza i lżejsza, tym lepiej, nie jest to jednak słuszna opinia. Miniaturowe aparaty są mniej wygodne w obsłudze (mniejsze przyciski), zazwyczaj mają też mniejsze wyświetlacze i krótszy czas aktywności baterii. Kolejną rzeczą, która bardzo rzuca się w oczy, jest antenka. To, czy kupisz aparat z wersją zewnętrzną, czy wewnętrzną, zależy jedynie od twojego gustu. W praktyce obydwa typy zazwyczaj spisują się podobnie. Ważną cechę każdego telefonu stanowi też jego wyświetlacz. Dobrze, jeśli jest on dosyć duży i potrafi pokazać przynajmniej trzy linijki tekstu. Umożliwia to znacznie wygodniejsze czytanie SMS-ów i poruszanie się po opcjach w menu. W większości nowych modeli wyświetlacze pracują w trybie graficznym, dzięki czemu, oprócz tekstu, mogą także pokazać obrazki czy proste animacje. Dla osób ceniących dyskrecję ważną cechą jest także alarm wibracyjny. Dzięki niemu można odebrać rozmowę czy wiadomość tekstową bez potrzeby powiadamiania o tym całego autobusu czy np. nauczycielki podczas lekcji. Spora część telefonów została także wyposażona w ułatwiające życie funkcje, takie jak np. budzik, kalkulator czy dodatkowa pamięć, w której można wykorzystać na własne notatki. Coraz więcej modeli posiada także proste gry.

Zakup telefonu nie należy do łatwych decyzji, dlatego należy się dobrze zastanowić, jaki model wybrać, oraz porównać oferty wszystkich operatorów, aby zdecydować się na najlepszą. Warto też korzystać z różnego rodzaju promocji, ponieważ dzięki nim istnieje spora szansa na zaoszczędzenie dosyć dużej sumy pieniędzy, którą można następnie przeznaczyć na opłacenie dłuższych rozmów z kolegami (i koleżankami).



Znacznie więcej trzeba zapłacić za bardziej nowoczesny telefon

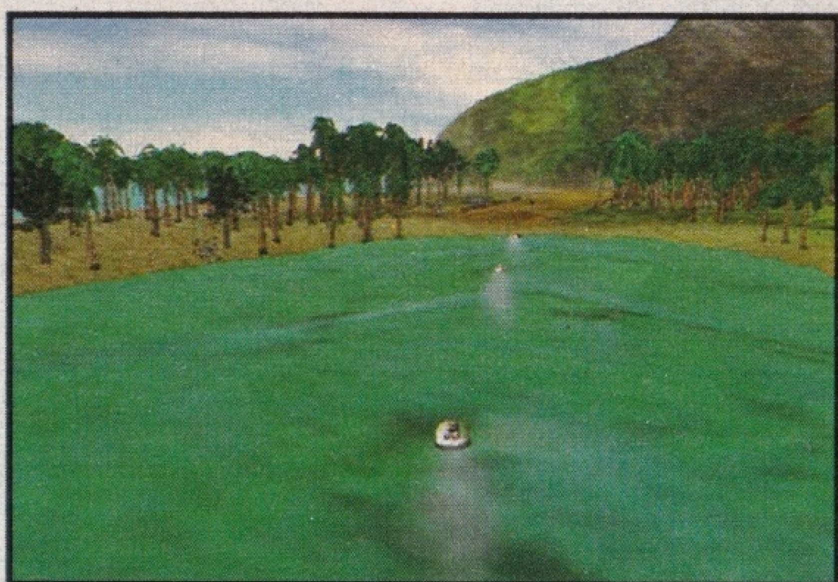
Cennik usług pre-paid [CENY BEZ 22% VAT]

Systemy pre-paid	Idea POP Max	Idea POP Hit	SimPlus (Plus GSM)	Tak-Tak (Era) Cały Dzień	Tak-Tak (Era) Ty i Ja
Ceny kart (z VAT!)	20 zł, 50 zł i 100 zł		30 zł, 50 zł 100 zł i 180 zł	29 zł, 99 zł i 149 zł	
Połączenia w godzinach szczytu					
Własna sieć	0,82	1,03	1,39	1,49	1,99
Inne sieci	1,43	1,97	2,38	1,49	1,99
Połączenia poza godzinami szczytu					
Własna sieć	0,82	0,62	0,70	1,49	0,99
Inne sieci	1,43	0,91	1,19	1,49	0,99
Połączenia w godzinach nocnych					
Własna sieć	patrz: poza szczytem		0,25	patrz: poza szczytem	
Inne sieci	patrz: poza szczytem		0,78	patrz: poza szczytem	
Połączenia w weekendy i święta					
Własna sieć	patrz: poza szczytem		0,70	1,49	0,99
Inne sieci	patrz: poza szczytem		0,78	1,49	0,99
Wysłanie SMS	0,33	0,33	0,62	0,50	0,50
Poczta głosowa	0,82	1,03	jak wyżej	0,24	0,24
(poza godzinami szczytu)	0,82	0,62	jak wyżej	0,24	0,24

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: Motorola, Ericsson, Nokia, Siemens, Philips

Od czasu pojawienia się pierwszej karty z serii GeForce trudno wyobrazić sobie przeciwnika, który mógłby zagrozić jej pozycji

GeForce 3



Widzisz, jak woda ładnie faluje? Taki widok to prawdziwa uczta dla oczu

Firma Nvidia zdobyła pozycję na rynku bardzo dobrymi układami Riva TN. Model GeForce zagwarantował jej natomiast tytuł lidera na rynku akceleratorów 3D. Następne spektakularne porażki innych producentów (S3 wycofał się z produkcji Savage'a, 3Dfx zostało wykupione przez... Nvidię) czynią z niej prawie monopolistę. Nvidia nie spoczęła jednak na laurach i ciągle oferuje nowe produkty. Po doskonałym pierwszym GeForce pojawiła się znacznie ulepszona „dwójka", nadal będąca jednak tylko unowocześnieniem swojej starszej siostry. GeForce 3, mimo tradycyjnej nazwy sugerującej silny związek z poprzedniczkami, to już zupełnie inna konstrukcja. Co ciekawe, jest ona efektem ścisłej współpracy pomiędzy Nvidią a Microsoftem. Dzięki temu karty wyposażone w nowy chip są w pełni przygotowane do obsługi wszystkich efektów zawartych w DirectX 8. Rezultatem wspólnych prac obu firm będzie także kość graficzna umieszczona w najnowszym produkcie Microsoftu – konsoli X-Box. Prawdopodobnie stopień pokrewieństwa obydwu układów będzie dosyć wysoki.

GeForce 3 od środka

GeForce 3 jest zupełnie nową konstrukcją. **Zawiera aż 57 milionów tranzystorów – to prawie dwa razy tyle, co GeForce 2!** Nowy układ, taktowany zegarem 200 MHz, będzie współpracował z 64 lub 128 MB ultraszybkiej pamięci DDR działającej z częstotliwością 230 MHz. Oczywiście maksymalne możliwości osiągnie on na karcie wyposażonej w 128 MB pamięci i komputerze z odpowiednio szybkim procesorem (1 GHz to pewnego rodzaju minimum...). Podobnie jak w przypadku kart z GeForce 2 Ultra, problem dla konstruktorów stanowiła ogromna ilość ciepła wydzielanego przez układ i pamięci. We wszystkich prezentowanych do tej pory kartach uporano się z nim, montując potężne radiatory i wentylator odprowadzający ciepło. Nie do końca wiadomo, jak wygląda sytuacja z zapotrzebowaniem nowego układu na energię. Prawdopodobnie jest ono przynajmniej tak duże jak w przypadku GF 2 Ultra. Dlatego też posiadacze starszych (i słabszych...) płyt głównych raczej nie powinni przymierzać się do zakupu karty z GeForce 3. **Zupełnie nowym elementem „trójki" jest NfiniteFX Engine. Jest on odpowiednikiem znanego z poprzednich wersji GeForce układu T&L, odpowiedzialnego za transformacje i oświetlenie.** Nowy „silnik" okazuje się w pełni programowalny. Oznacza to, że liczba efektów specjalnych, które może obsłużyć układ, nie jest do końca zamknięta, tak jak to było w dotychczasowych konstrukcjach.

Dzięki olbrzymim możliwościom nowego układu Nvidi, być może uda się wreszcie realistycznie przedstawić zachowanie i mimikę komputerowych bohaterów

Tworząc grę, programiści będą mogli wykorzystać, jeśli zajdzie taka potrzeba, wymyślony przez siebie sposób prezentacji grafiki, nawet jeśli nie został on przewidziany przez konstruktorów Nvidii. Firma wręcz zachęca projektantów gier do przeprowadzania różnorakich eksperymentów. Zainteresowani mogą nawet otrzymać specjalne oprogramowanie, zawierające ponad 100 różnego rodzaju efektów czy typów oświetlenia, które można dowolnie łączyć ze sobą, tworząc ich nowe rodzaje. Dzięki niemu będzie można stworzyć odpowiedni kod i włączyć go do własnego dzieła, nie znając sztuki programowania nowego układu. **GeForce 3 dodatkowo zawiera także kompletną, starą jednostkę T&L.** Wiąże się to z pewnymi kłopotami, ale tylko taka metoda budowy układu zapewnia 100 % zgodność z poprzednimi modelami. Częścią głównego procesora nowej karty będzie także wyspecjalizowany układ obsługujący wielokąty. Jego niesamowita wydajność ma zapewnić bezstratną obsługę nawet bardzo skomplikowanych obiektów. Wyobraź sobie np. falującą czuprynę bohatera, w której każdy włos jest oddzielnie generowany, czy obiekt, który rozmywa się w momencie silnego przyspieszenia. Nowy układ jest na tyle wydajny, by obsłużyć taki efekt bez potrzeby „zaprzątania głowy" głównemu procesorowi. Dzięki GeForce 3 można także przedstawić takie efekty, jak powietrze falujące nad gorącym obiektem, nieregularne chmury za-



Wyścigi o świcie – dzięki zamglonym górom w oddali od razu poznasz porę dnia



Wygenerowanie zardzewiałej blachy nie będzie już stanowiło większego problemu



Doskonała gra światła i cieni robi naprawdę duże wrażenie!



Układ wygląda zupełnie zwyczajnie, ale nie daj zwieść się pozorom. To cacko ma naprawdę niesamowite możliwości



Nowe efekty specjalne obsługiwane przez GeForce 3

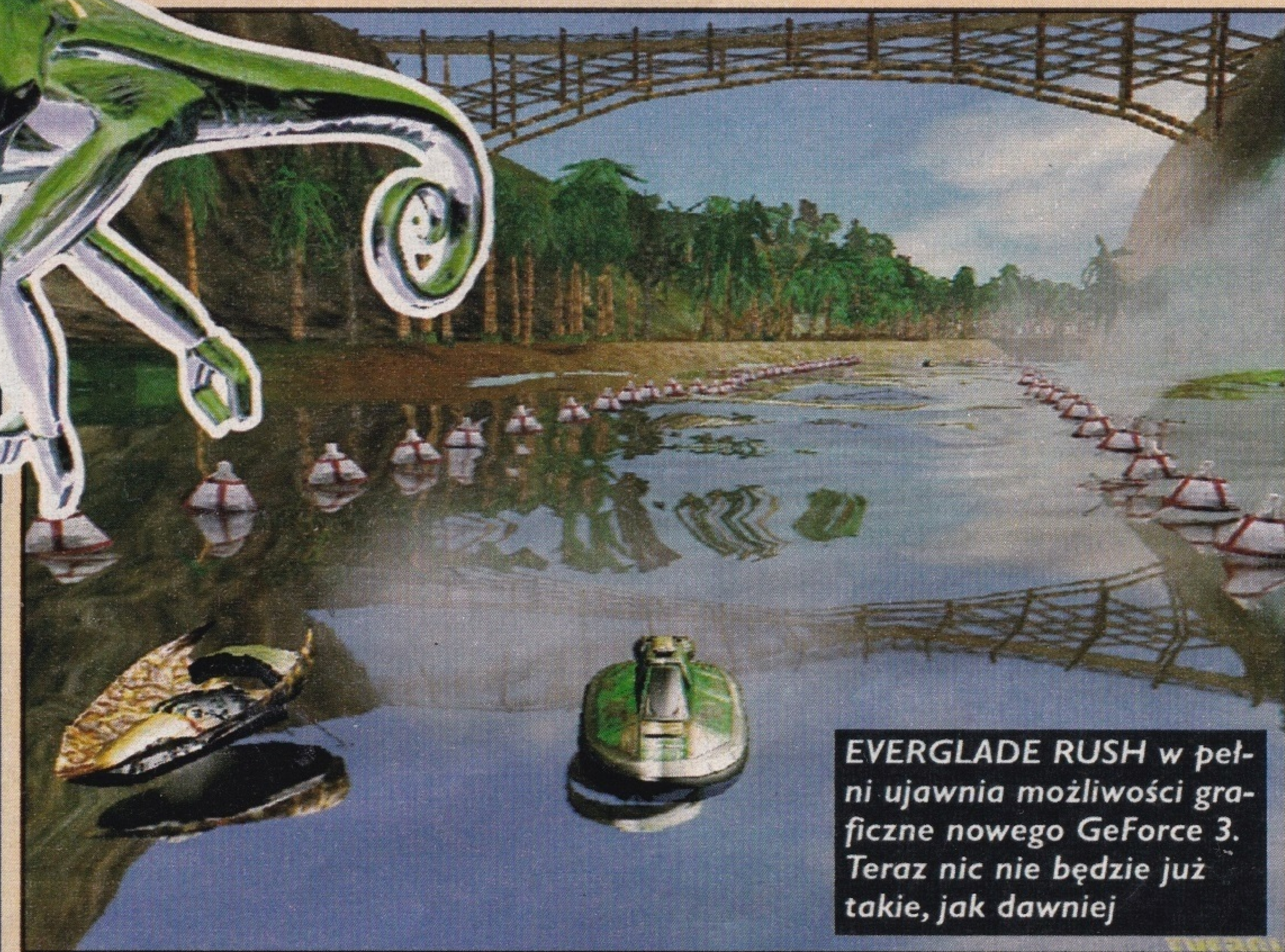
- *Tworzenie krzywizn umożliwiających płynne wyświetlanie np. różnego rodzaju fal*
- *Deformacja powierzchni – specjalny efekt pozwalający np. na dynamiczne prezentowanie falującego morza*
- *Płynne przekształcanie trójwymiarowych obiektów, dzięki czemu poprawiona zostanie jakości animacji*
- *Efekt „rybiego oka", czyli dowolne deformowanie wyświetlanego obrazu pozwalające uzyskać np. krzywe zwierciadło czy efekt wizjera w drzwiach*
- *Nieograniczona (teoretycznie) liczba punktów oświetlających obiekty*
- *Superrealistyczne odbicia i refleksy świetlne w obiektach*
- *Tworzenie wybojów (także lustrzanych) bez potrzeby angażowania głównego procesora*
- *Wielowarstwowa mgła, która będzie mogła mieć nieregularne kształty*
- *Wygładzanie skośnych linii, eliminujące „ząbkowane" krańce obiektów*
- *Realistyczne efekty padającego deszczu i śniegu*

EVERGLADE RUSH

Jeżeli mało znana firma (FireToad Software) ogłosi, że pracuje nad tytułem, którego główną zaletą ma być nie grywalność czy też wciągająca fabuła, a fakt wykorzystania nowej karty graficznej 3D, to człowiek może poczuć się dość dziwnie. Czyżby ci ludzie chcieli wcisnąć do sklepów śliczną interaktywną demonstrację nowego urządzenia, co sugeruje hasełko „launch title" (z angielska: tytuł startowy, pojawiający się w sklepach w dniu premiery sprzętu i mający zaprezentować pełną gamę jego możliwości)? Wystarczy jednak rzucić okiem na screeny z dzieła FireToad, by przekonać się, że jest na co czekać. Dzięki wykorzystaniu możliwości GeForce 3 EVERGLADE RUSH wygląda tak wspaniale, że mało kto zdoła przejść obok tej gry obojętnie. Tym bardziej, że można przy okazji wziąć udział we wciągających wyścigach amfibii i przejechać się po kilkunastu torach rozrzuconych po całym świecie. Niespodziankę stanowi olbrzymia swoboda ruchu – można pędzić nie tylko po wodzie, ale i po brzegu! Autorzy gry przewidują ponadto stworzenie prostego edytora tras oraz opcji do gry w Sieci.



Maskotką nowej karty jest sympatyczny kameleon. To właśnie on prezentuje możliwości GeForce 3



EVERGLADE RUSH w pełni ujawnia możliwości graficzne nowego GeForce 3. Teraz nic nie będzie już takie, jak dawniej

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Już wkrótce taka grafika 3D będzie zapewne standardem w każdym gatunku gier

pełniające tylko określone miejsce, przenikanie światła przez wodę czy półprzezroczyste obiekty. Oczywiście wszystkie te fajerwerki mają działać bez spowalniania prędkości wyświetlania obrazu. Jeden z najważniejszych elementów karty graficznej stanowi pamięć. Konstruktorzy „trójki" postarali się, aby zamontowane na niej układy pracowały na pełnych obrotach. Specjalna architektura układu oraz zastosowanie szybkich układów pamięci pozwoli na uzyskanie transferów dochodzących nawet do 7,3 GB/s! **I tutaj skrzydła nowemu układowi podcina nienadążająca za jego rozwojem szyna AGP, która nawet przy prędkości 4X jest po prostu za wolna.** Pojawienie się slotu pracującego z ośmiokrotną prędkością (AGP 8X) może więc jeszcze zwiększyć i tak zawrotne możliwości nowego układu.

Kiedy i dla kogo?

Na Zachodzie powoli zaczynają pojawiać się karty graficzne wyposażone w nowy układ. Na razie oferta obejmuje tylko kilka modeli posiadających 64 MB pamięci. Część producentów w ogóle nie zapowiada własnego modelu karty, tłumacząc to zbyt wysoką ceną samego układu. Niestety z premierą nowego typu układu zazwyczaj wiążą się dwie wiadomości: dobra i zła. Złą wiadomością jest to, że będzie musiało minąć sporo czasu, zanim pod maską twojego komputera znajdzie się karta wyposażona w najnowszego GeForce'a. Trzeba będzie poczekać, zanim na dobre zadomowi się on w Polsce. No i jego cena... niestety dużo powyżej możliwości nawet zamożnego gracza. Natomiast tą dobrą wiadomością jest fakt, że skoro pojawił się już nowy model, to należy się spodziewać obniżek cen poprzedniego. Pozwoli to na nabycie naprawdę dobrej karty ze starszym modelem GeForce za stosunkowo niewielkie pieniądze. Tak więc, mimo że w najbliższym czasie raczej nie staniesz się posiadaczem nowiutkiego GeForce'a, pozostaje ci jednak cieszyć się z udanej premiery i niecierpliwie czekać na obniżki cen... starszych kart!

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały prasowe Nvidia

TWOJA WŁASNA SUPERSTRONA WWW

W tym numerze kończymy nasz kurs robienia stron WWW. Na deser zostawiliśmy takie atrakcje, jak umieszczanie wydających dźwięk przycisków czy też plików do pobrania

Część 4 Dodatkowe atrakcje

11 ELEGANCKA LISTA PLIKÓW

Bardzo często na stronach WWW można znaleźć interesujące oprogramowanie, śmieszne dźwięki czy też dodatkowe ikonki. Zapewne na swojej stronie też zechcesz umieścić dział z programami do ściągnięcia. Warto zadbać, aby całość wyglądała równie elegancko, jak reszta stron.

■ Umieszczając pliki do pobrania na serwerze, weź pod uwagę, że większość użytkowników korzysta z wolnych połączeń modemowych. Dobrze więc korzystać z programów kompresujących dane, aby zmniejszyć rozmiar pliku.

■ Nawet niewielkie programy mogą składać się z kilku lub kilkunastu plików. Pobieranie każdego z nich osobno może być denerwujące – w tym wypadku spakuj pliki do jednego archiwum.

■ Jeśli chcesz udostępnić innym internautom pliki multimedialne (wideo lub dźwiękowe), zadbaj o odpowiedni format ich zapisu. Niekompresowany film AVI zajmie dużo więcej miejsca niż ten sam nagrany jako MPEG czy QuickTime MOV. Również pliki WAV warto odchudzić – w większości wypadków nie musisz przecież nagrywać ich w 16-bitowym, 48 KHz stereo. Lepiej przekonwertować je np. do 8 bitów i 28 KHz.

■ Także pliki graficzne możesz, jak już wspominaliśmy, zapisać na wiele sposobów. Na stronach WWW używasz JPEG-ów i GIF-ów. Co jednak należy zrobić z obrazkami (np. skanami z wakacji), ktore chcesz udostępnić innym? Też zapisz je jako JPEG, ewentualnie jako EPS z kompresją JPEG – to drugie rozwiązanie stosują profesjonaliści!

Narciarstwo

Jazda na nartach jest moim drugim hobby. Najbardziej lubię podziwiać piękne, alpejskie widoki jeżdżąc po lodowcach Austrii. Poniżej znajdziecie listę plików pdf zawierających opisy odwiedzonych przeze mnie miejsc.

Nazwa pliku	Wielkość pliku	Pobranie
kitzsteinhorn.pdf	14 kb	pobierz!
hintertux.pdf	10 kb	pobierz!
penken.pdf	18 kb	
ahorn.pdf	11 kb	
schmittenhohe.pdf	12 kb	
meiskogel.pdf	16 kb	

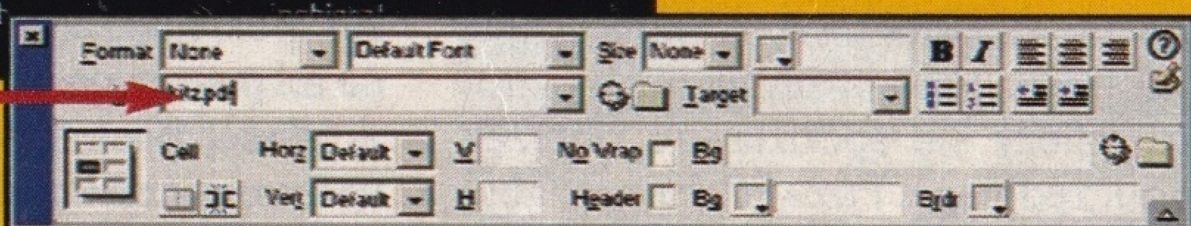
Jak zrobić ładną stronę do pobierania plików? To proste. Zacznij od przygotowania tabelki (pisaliśmy o tym w zeszłym numerze). Liczba wierszy musi odpowiadać liczbie programów!

Narciarstwo

Jazda na nartach jest moim drugim hobby. Najbardziej lubię podziwiać piękne, alpejskie widoki jeżdżąc po lodowcach Austrii. Poniżej znajdziecie listę plików pdf zawierających opisy odwiedzonych przeze mnie miejsc.

Nazwa pliku	Wielkość pliku	Pobranie
kitzsteinhorn.pdf	14 kb	pobierz!
hintertux.pdf	10 kb	pobierz!
penken.pdf	18 kb	pobierz!
ahorn.pdf	11 kb	pobierz!
schmittenhohe.pdf	12 kb	pobierz!

Gdy już wpiszesz we wszystkie okienka to, co chciałeś (np. nazwę pliku, jego wielkość itp.), przypisz poleceniu pobrania odpowiedni plik. Skorzystaj w tym celu z menu na dole strony (pokazujemy je poniżej)



Plik do pobrania

Tutaj podaj nazwę pliku, np. muzyka.mp3 itp.

12 GADAJĄCE GUZIKI MENU!

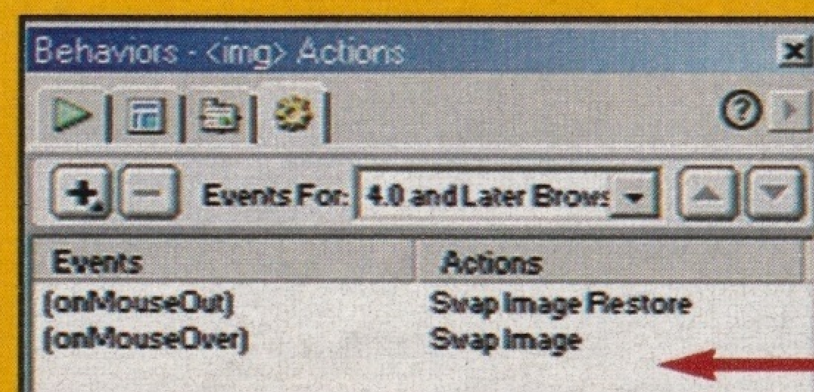
Wyobraź sobie taką sytuację: otwierasz stronę WWW, klikasz na guzik menu i słyszysz głos dobywający się z komputera! Ikona fotogalerii pstryka niczym aparat fotograficzny, a strona o wyścigach wita cię warkotem silnika bolidu F1. Co ciekawe, taki efekt możesz uzyskać w bardzo prosty sposób!

■ Na początku musisz oczywiście przygotować pliki audio zawierające potrzebne ci odgłosy.

■ Aby dokonać nagrania, możesz użyć rejestratora dźwięków z Windows. Jeśli masz mikrofon, spróbuj samodzielnie wyprodukować jakieś śmieszne dźwięki.

■ Nie zapomnij, że dźwięk odpowiadający kliknięciu, trwający dłużej niż 2-3 sekundy może po prostu denerwować odwiedzających twoje strony.

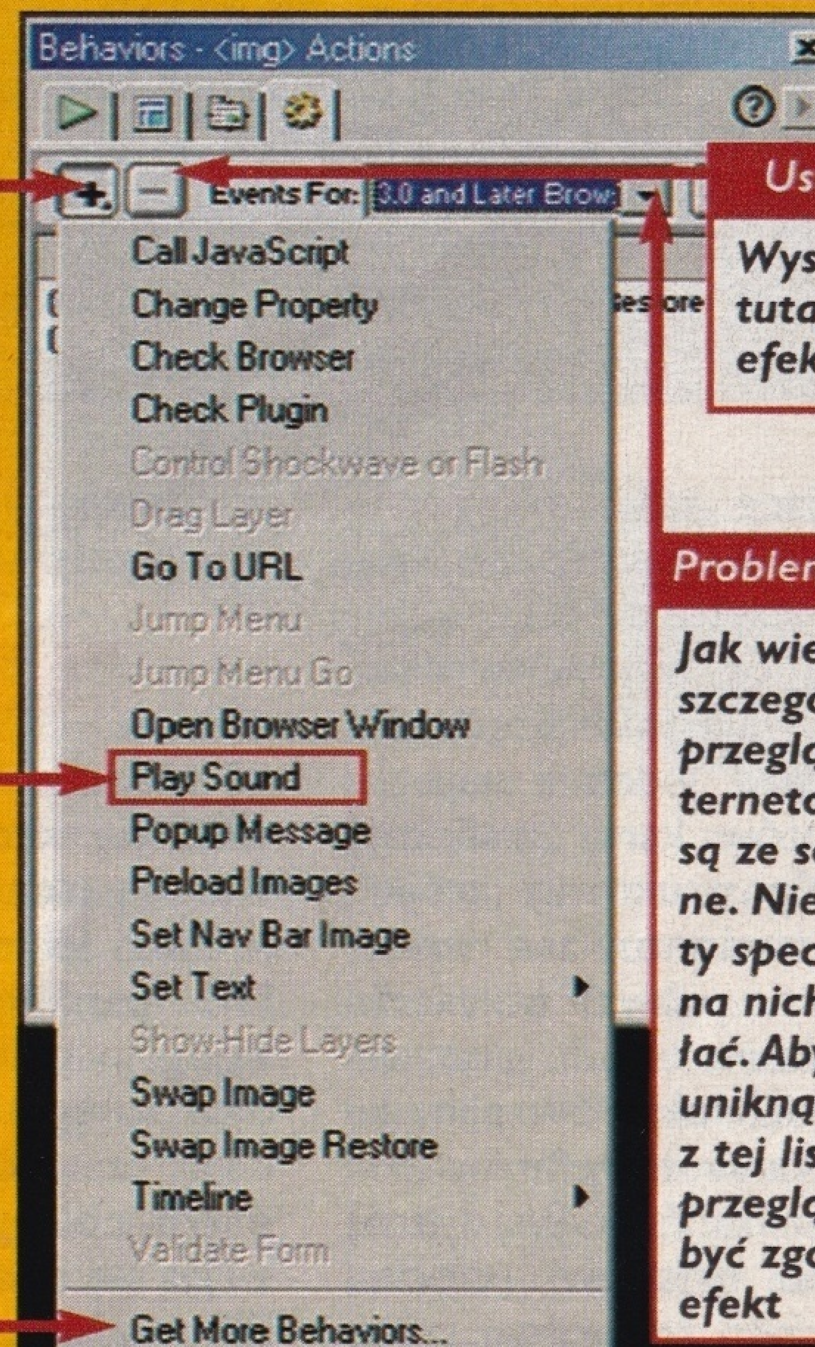
■ Gotowe odgłosy nagraj w formacie WAV (pamiętaj o wybraniu odpowiedniego stopnia kompresji!). Pliki umieść w katalogu, gdzie znajdują się strony WWW i ich elementy składowe.



Menu zarządzania zdarzeniami (BEHAVIORS) służy nie tylko do dodawania dźwięków, ale też pozwoli ci uzyskać wiele innych, ciekawych efektów!

Lista zdarzeń

Pokazuje wszystkie zdarzenia przypisane wybranemu obiektowi



Dodaj nowe zdarzenie

Zaznaczając obrazek lub odnośnik na stronie i klikając w tę ikonę, dodajesz nowe „zdarzenie", na które ma reagować przeglądarka

Usuń zdarzenie

Wystarczy kliknąć tutaj i wybrany efekt znika z listy

Play Sound

Jednym z najczęściej używanych „zdarzeń" jest np. polecenie odegrania określonego pliku dźwiękowego

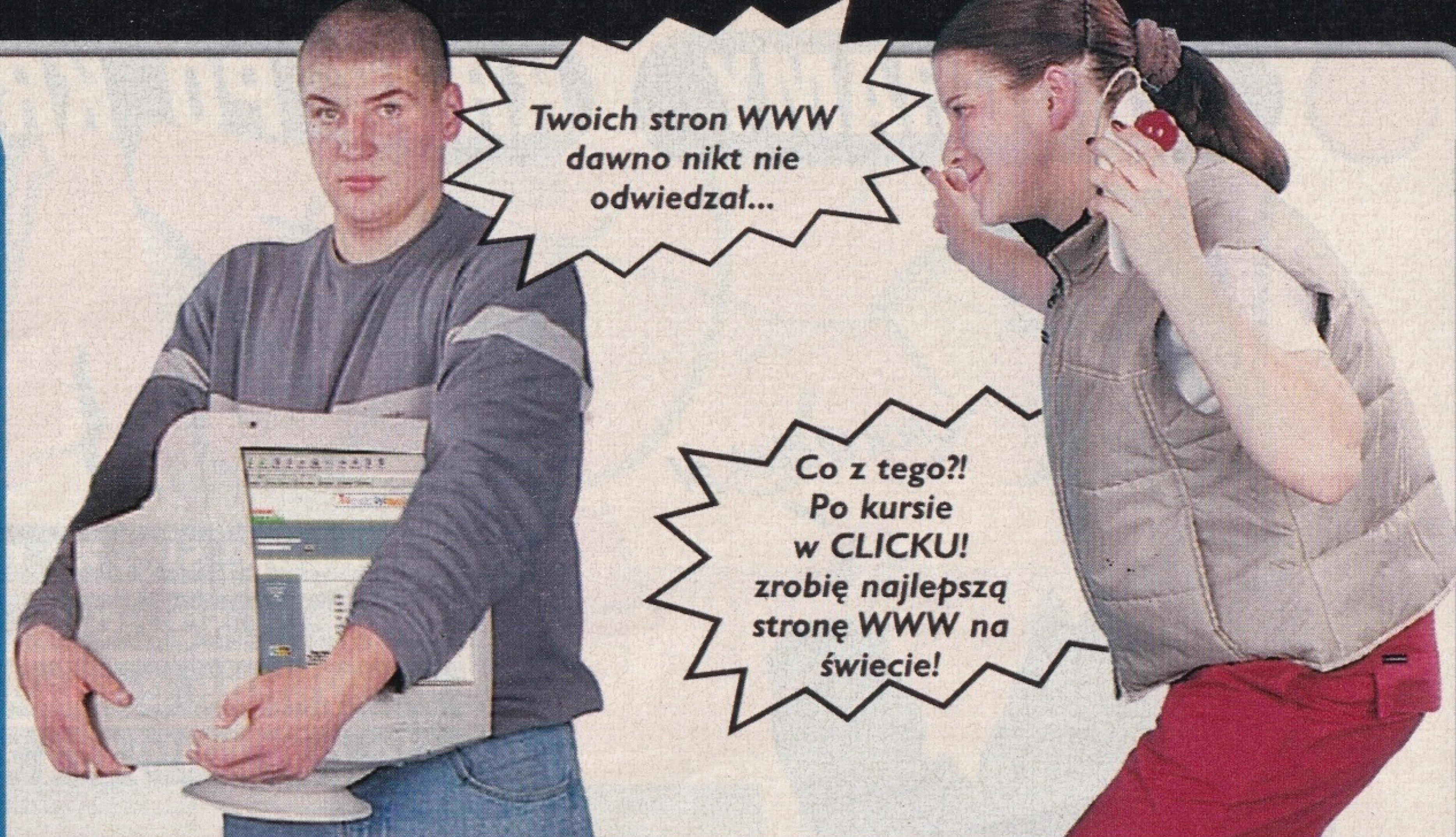
Get More Behaviors

Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz wczytać dodatkową porcję „zdarzeń" przygotowanych przez autorów programu

Problem zgodności

Jak wiesz, poszczególne wersje przeglądarek internetowych nie są ze sobą zgodne. Niektóre efekty specjalne mogą na nich nie działać. Aby tego uniknąć, wybierz z tej listy, z jaką przeglądarką ma być zgodny dany efekt

Wybierając odpowiednie pozycje z menu, możesz uzyskać efekty, do których normalnie potrzebna jest znajomość Javy!



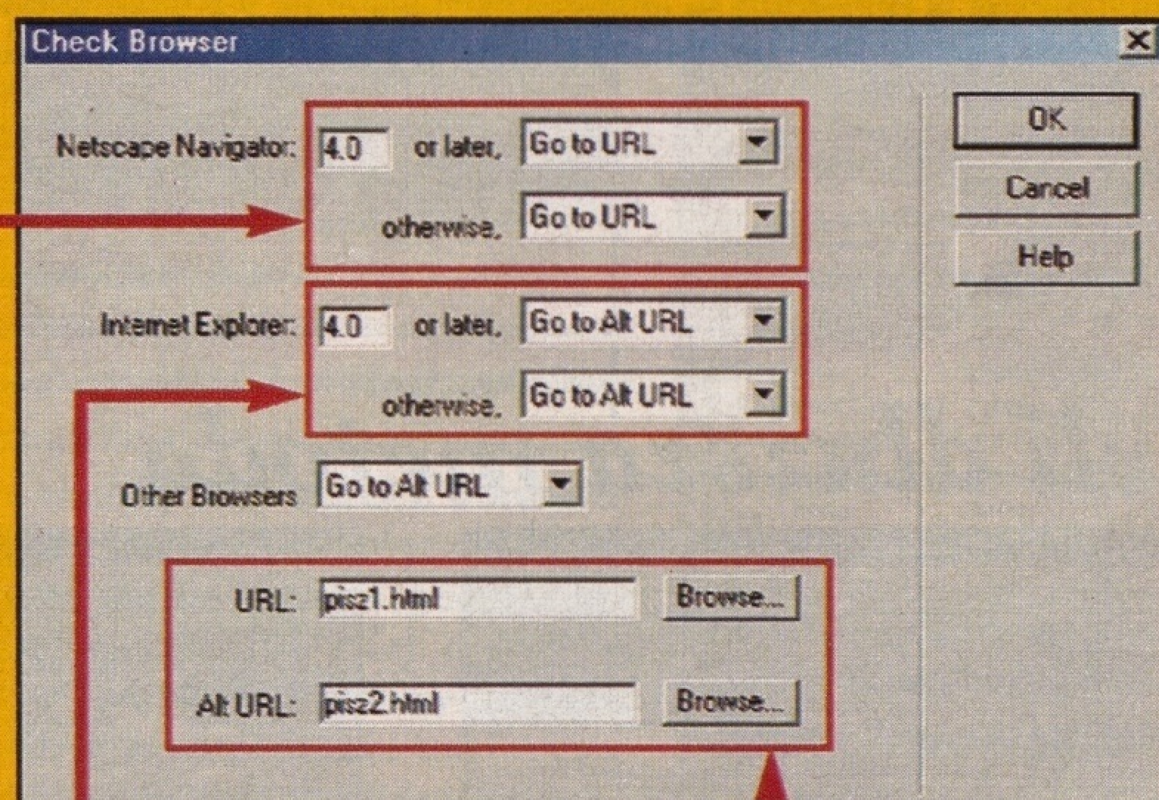
13 DLA KAŻDEGO COŚ INNEGO

Wspominaliśmy już, że poszczególne wersje Internet Explorera i Netscape'a nie są ze sobą zgodne. Aby uniknąć kłopotów, możesz przygotować dwie (lub więcej) wersje swoich stron, zgodne z danym programem.

■ Najpierw wykonujesz komplet stron w wersji dla np. IE 5.0. Następnie przerabiasz wszystkie „zdarzenia" tak, aby były zgodne np. z Netscape.

■ Tak zmodyfikowane strony nagrywasz pod zmienionymi nazwami, np. zamiast start.htm użyj start-n.htm.

■ Na koniec szykujesz stronę startową z wielkim napisem: „Wejście". Należy mu przyporządkować zdarzenie „**check browser**".



Pierwszy warunek

Jeśli twoja przeglądarka to Netscape w wersji podanej w oknie (4.0) lub nowszej...

Pierwsze działanie

...to nastąpi przejście do określonego odnośnika URL

Drugi warunek

Jeśli twoja przeglądarka to Explorer w wersji podanej w oknie (4.0) lub nowszej...

Drugie działanie

...to nastąpi przejście do określonego odnośnika URL2

Adresy stron

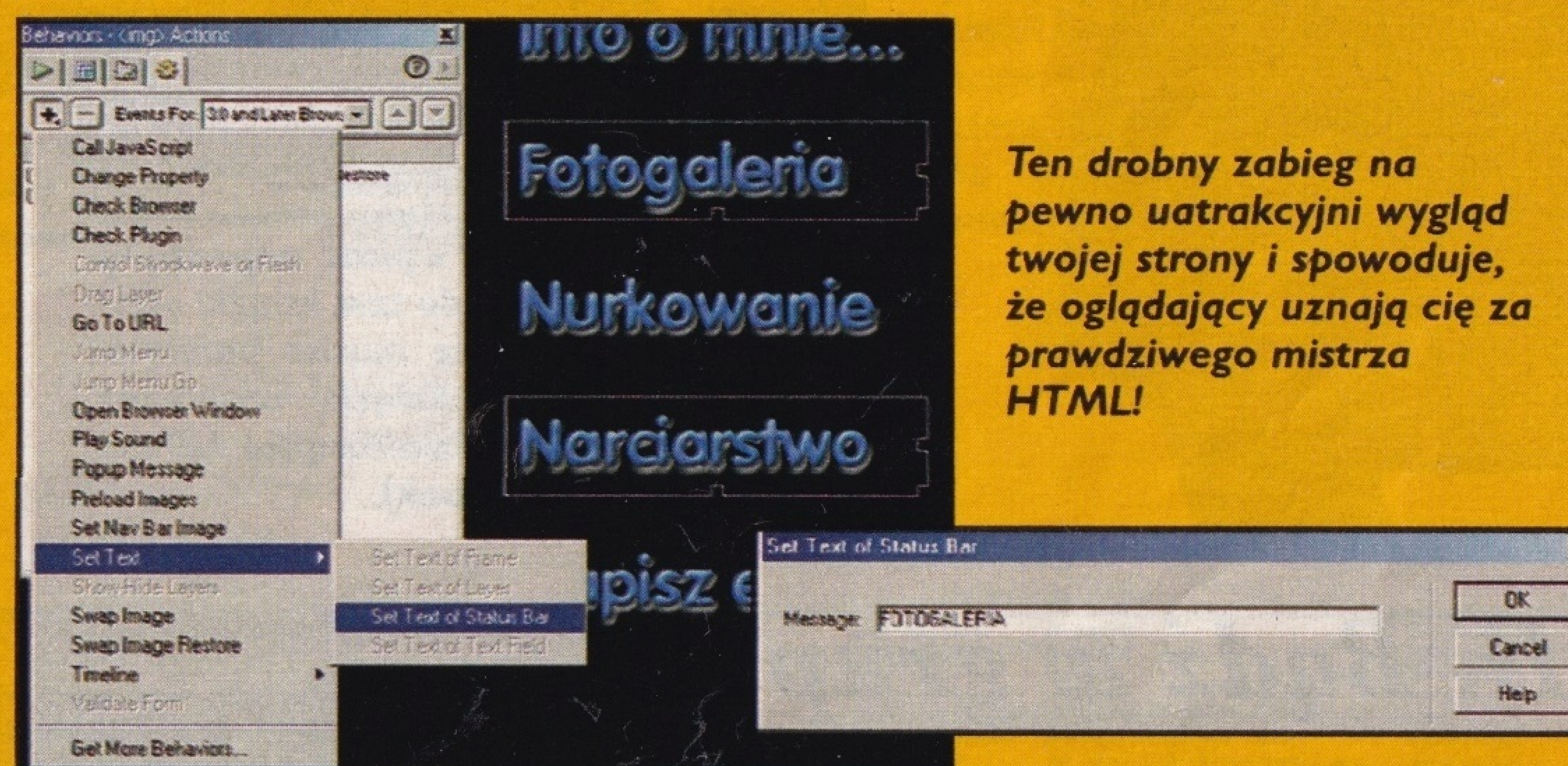
Tu podaj adresy stron startowych dla poszczególnych przeglądarek

15 DODATKOWA INFORMACJA

Zwykle, gdy najeżdżasz na wybrany odnośnik, w dolnej ramce przeglądarki pokazuje się nazwa pliku i adres do wczytania. Możesz spowodować, aby po wskazaniu danego odnośnika lub ikonki pojawiał się w tym miejscu twój własny tekst.

■ W tym celu wskaż wybraną ikonkę lub odnośnik i użyj z menu „Behaviors" polecenia **set text**.

■ W oknie, które się pojawi, możesz umieścić własny opis działania wybranego guzika lub nazwę odnośnika ze strony WWW.



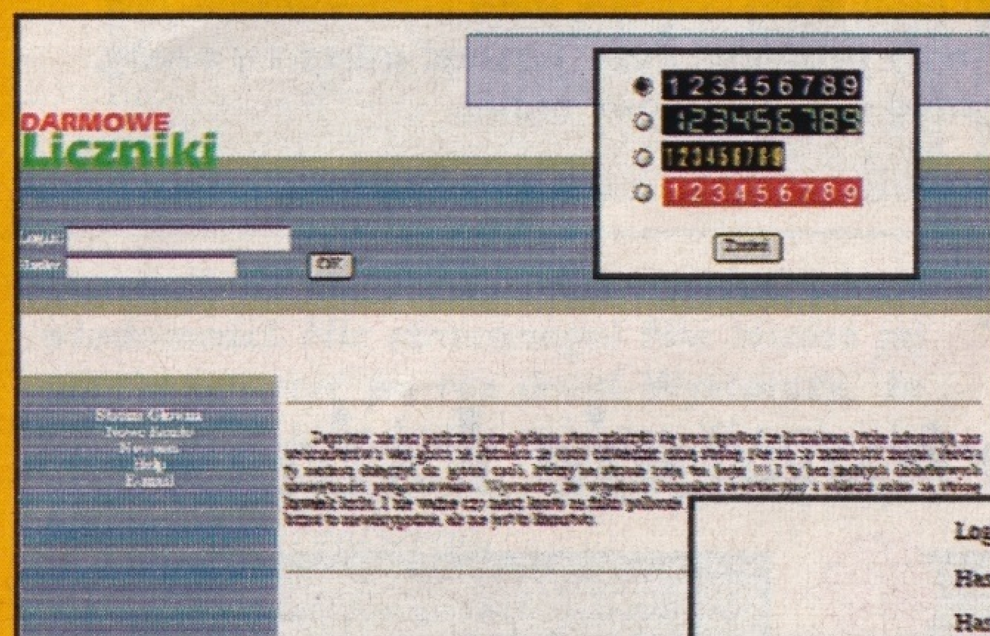
Ten drobny zabieg na pewno uatrakcyjni wygląd twojej strony i spowoduje, że oglądający uznają cię za prawdziwego mistrza HTML!

14 LICZNIK GOŚCI

Jeśli ciekawi cię, ile osób odwiedza twoje strony, możesz pokusić się o założenie licznika odwiedzin. Aby to zrobić, musisz poszukać w Internecie serwera oferującego taką usługę.

■ Duża część liczników nie działa, jeśli strona znajduje się na innym serwerze niż serwis liczący.

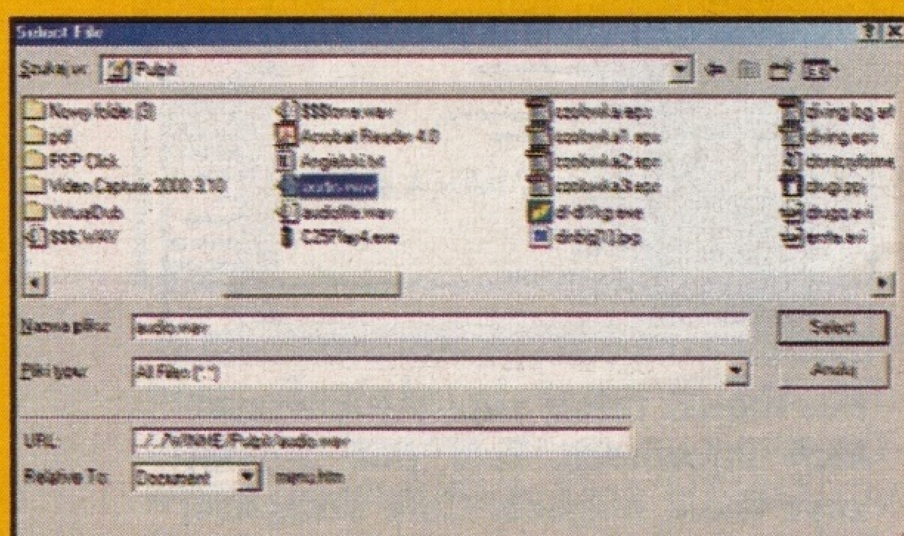
■ Istnieją też serwisy oferujące liczniki każdemu, bez względu na adres, pod jakim posiada strony.



Przy zakładaniu licznika najtrudniejsze może być znalezienie odpowiedniego serwera oferującego taką usługę...

Później musisz tylko podać swoje hasło, adres e-mail oraz adres strony, która ma być „podliczana" (zwykle w postaci www.adres/index.htm).

Potem dostaniesz fragment kodu html, który musisz przepisać na swojej stronie



Jeszcze tylko wskaż plik, który zawiera wybrany odgłos, i gotowe



W waszych listach powtarza się pytanie, skąd można zdobyć program Dreamweaver. Oto adres, pod którym dostępna jest jego najnowsza, 30-dniowa wersja testowa:

http://www.macromedia.com./software/dreamweaver/trial/

Ostatnie słowo

Nasz kurs nie wyczerpuje całkowicie tematu tworzenia stron. Po prostu nie da się w kilku numerach pisma dokładnie przedstawić zagadnienia, któremu poświęcono kilkanaście książek. Mimo to mamy nadzieję, że zachęciliśmy cię do eksperymentowania z własnymi stronami WWW. Dodatkowych informacji na temat budowy witryn internetowych możesz szukać oczywiście w Sieci. Zgodnie z obietnicą podajemy adresy, pod którymi znajdziesz strony opisane w naszym kursie, a także inne ciekawe miejsca związane z omawianą tematyką.

■ **Strony opisywane w kursie CLICKA!**
http://pro1.promail.pl/~click

■ **Darmowe liczniki działające ze stronami umieszczanymi na dowolnych serwerach**
http://free.mitsoft.com.pl/
http://liczniki.cps.pl/

■ **Inne strony związane z tematyką WWW**
http://www.abczone.com.pl/
http://www.chudini.hg.pl/
http://www.creamsoft.com.pl/pajaczek/

■ **Kolekcje grafiki do użycia na stronach WWW**
http://www.geocities.com/agn_korcz/index.html
http://www.bestgrafic.miasto.kielce.pl/
http://republika.pl/comtech4/
http://www.amw.net.pl/internet/idepot/icon/icon.htm

To oczywiście tylko niewielka część tego, co możesz znaleźć w Sieci. Na początek jednak powinno ci to w zupełności wystarczyć!

koniec

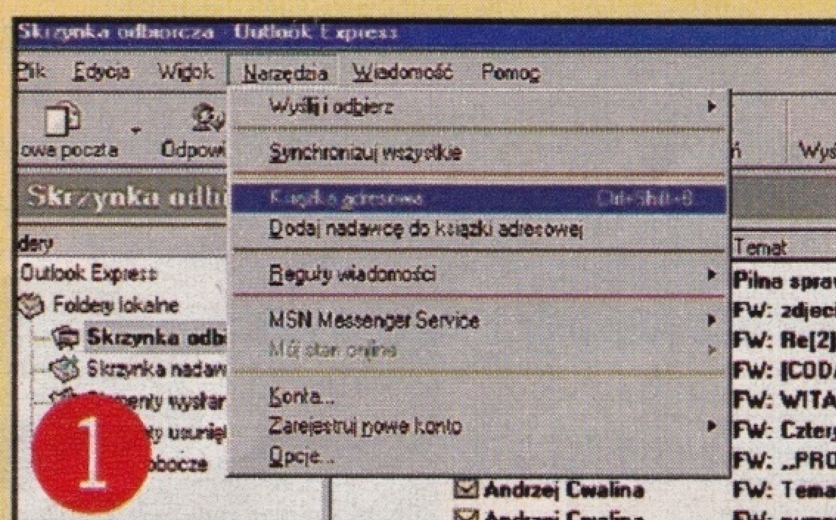
Tekst: R.J. „Yackoo"; Zdjęcia: Paweł Sonnenburg FotoStudio. Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep DIVERSE, W-wa ul. Chmielna 11 oraz TROLL

ZNAJOMI

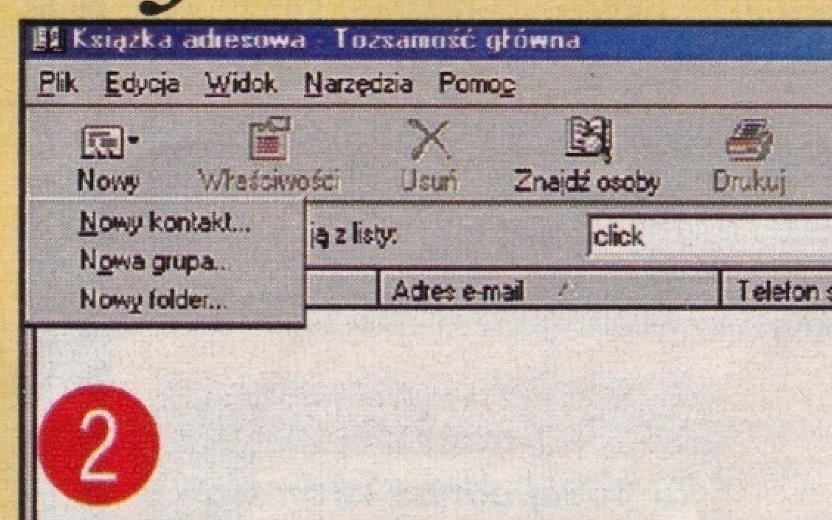
Okazuje się, że nawet tak prosty program pocztowy, jak Outlook kryje w sobie wiele tajemnic. Warto je poznać, bo wtedy wysyłanie e-maili nie będzie tylko nudnym zajęciem, ale pasjonującą zabawą. Uwaga! To grozi uzależnieniem!

1 SEKRETY KSIĄŻKI ADRESOWEJ

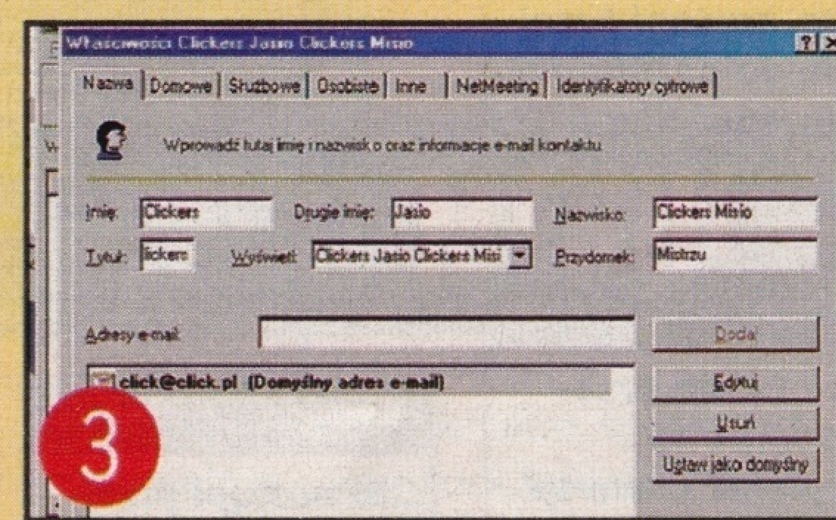
I. 100% kontroli, czyli dłuższa metoda



*Na początku warto wpisać najważniejsze dane znajomych do tzw. książki adresowej. Dzięki niej nie musisz pamiętać wszystkich adresów. Książkę znajdziesz, wchodząc do **Narzędzia/Książka Adresowa (Tools/Address Book)**.*

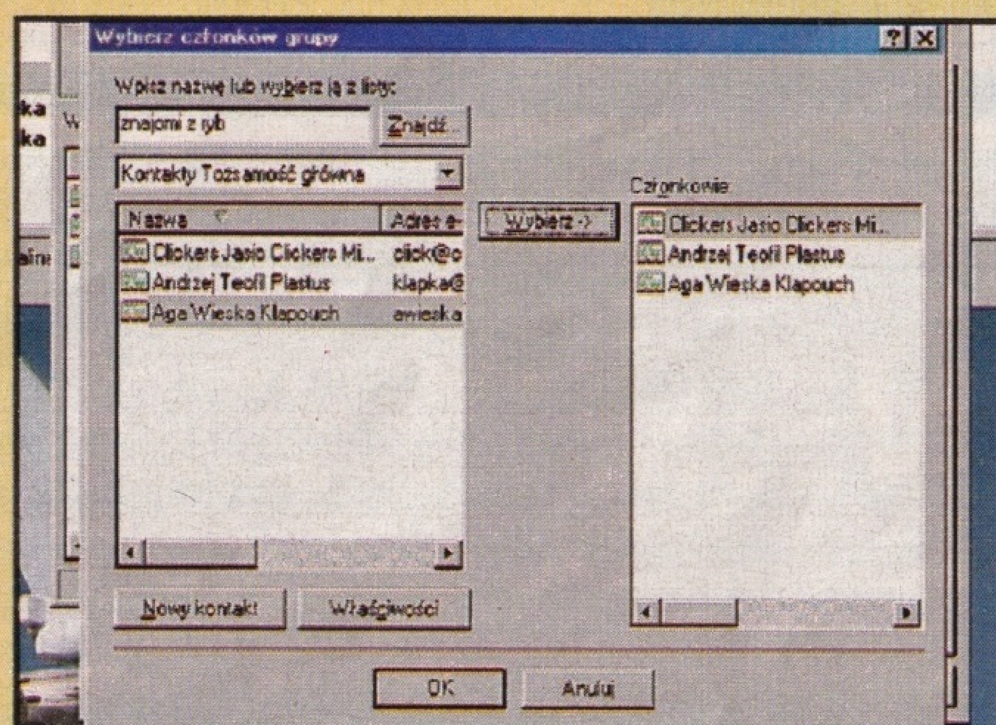


*Teraz musisz postanowić, czy do książki wpiszesz tylko jedną osobę (**Nowy kontakt**), czy też całą ich grupę (**Nowa grupa**). Najlepiej podzielić kolegów na kilka różnych klas (np. Znajomi z Podwórka).*



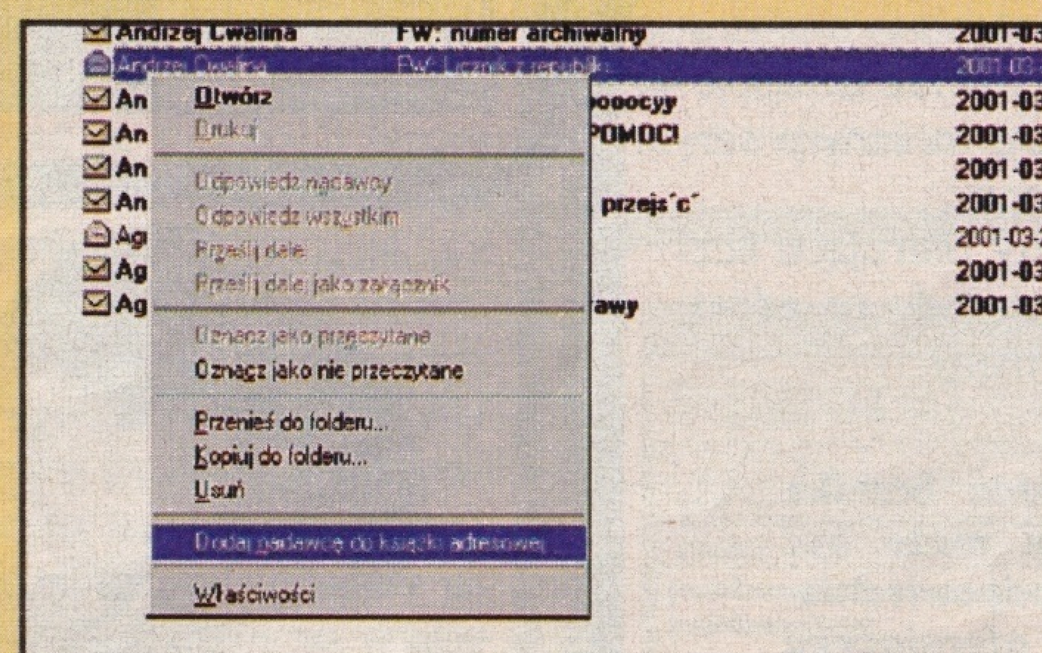
W książce powinieneś podać najważniejsze informacje na temat swoich znajomych. Pamiętaj zwłaszcza o ich adresach mailowych, chociaż książka może też służyć jako przydatny notes.

II. Bądź w grupie!



*Czasami możesz wysłać jedną wiadomość do wielu osób. W tym celu stwórz grupę kolegów i koleżanek. Koniecznie nadaj jej odpowiednią nazwę i dodaj do niej znajomych. Teraz wystarczy, że w polu **Do (To)** wpiszesz nazwę grupy, a wiadomość zostanie przesłana do jej wszystkich członków.*

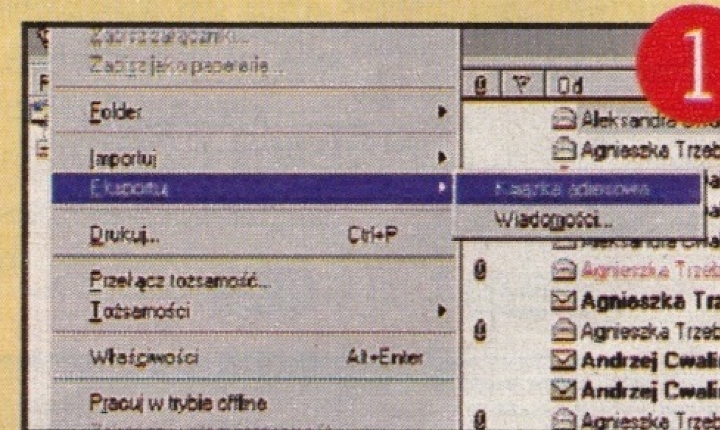
III. Szybki zapis



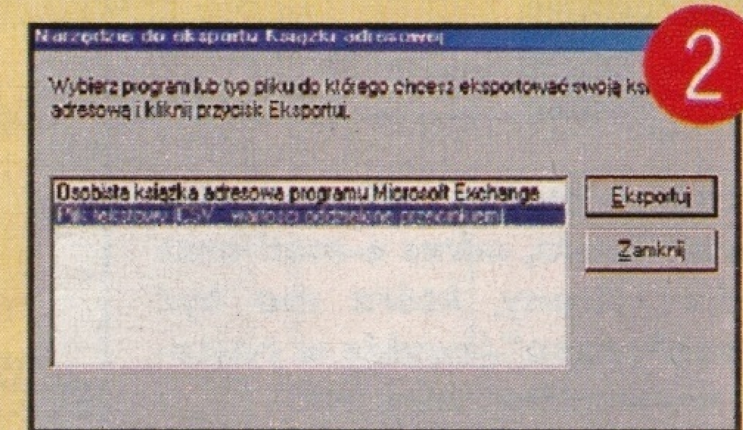
*Dane nowych znajomych możesz zapisać w Książce Adresowej szybciej niż podaliśmy to w punkcie 1. Wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy na adresie mailowym danej osoby i wybrać opcję **Dodaj nadawcę do książki adresowej**. Szybko, miło i bezboleśnie. Jest tylko jeden mały problem. Żeby poznać adres tej osoby, musisz wcześniej dostać od niej maila.*

Zwrot do nadawcy!

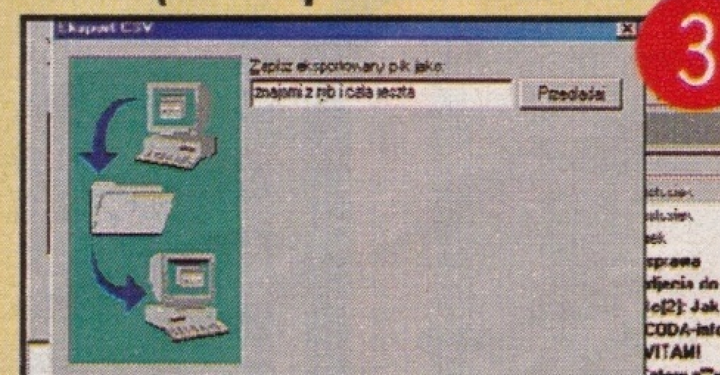
IV. Eksportowanie książki



*Twoja książka adresowa jest bezcenna! Masz w niej przecież wszystkie ważne dane. Powinieneś zrobić jej kopię. Wykorzystaj do tego **Plik/Eksportuj/Książka Adresowa (File/Export/Address Book)**.*



*Teraz musisz zdecydować, w jakim formacie ma zostać zapisana twoja książka. Najlepiej wybrać **Plik tekstowy (Text File)**. Będziesz wtedy mógł przeczytać swoje dane w normalnym edytorze tekstu.*

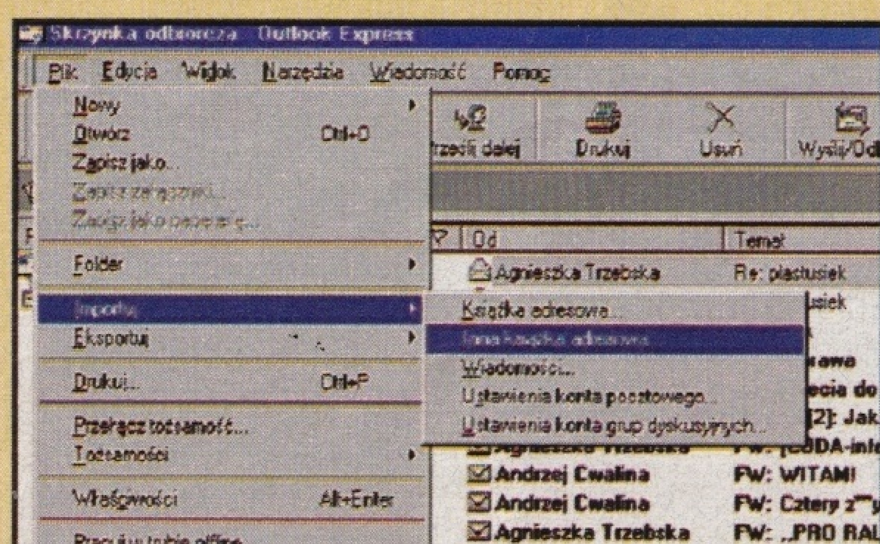


*Nie zapomnij podać nazwy zapisywanej książki. Potem musisz ją przecież jakoś odszukać. Zwykle jest ona przechowywana w folderze **Moje Dokumenty**. Możesz ją jednak zapisać w dowolnie wybranym przez siebie miejscu.*

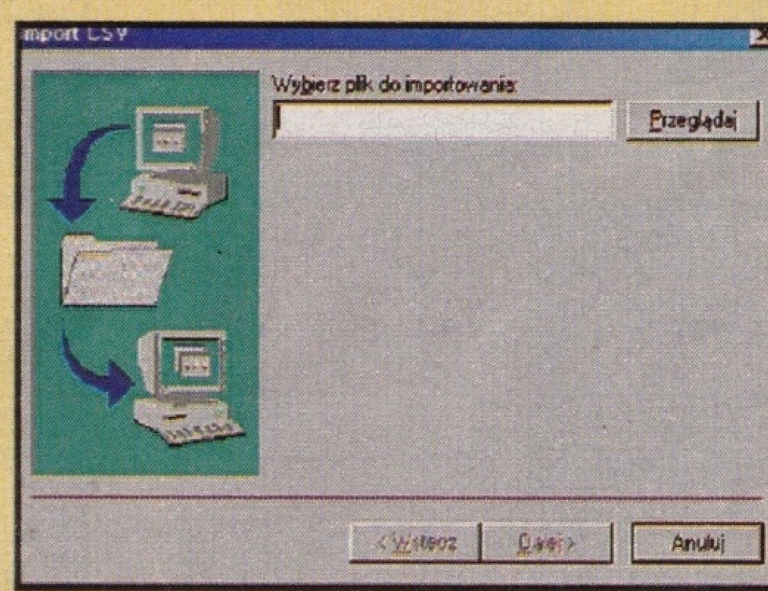


Nie musisz także zapisywać wszystkich informacji. Taki plik zająłby zbyt wiele miejsca. Całe szczęście, że w czasie eksportu książki możesz zaznaczyć w specjalnych okienkach, które dane znajomych chcesz zachować.

V. Importowanie książki



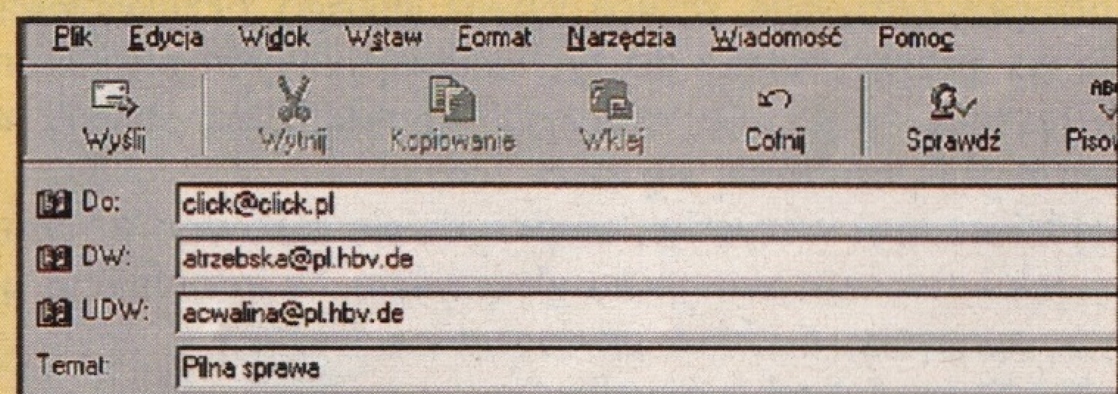
Nawet jeżeli przeinstalowałeś system (ach, te Windows), to nie musisz martwić się, że straciłeś wszystkie kontakty z książki adresowej. Wystarczy przegrać eksportowaną wcześniej kopię z dyskietki (zawsze trzymaj kopię bezpieczeństwa) i ją importować...



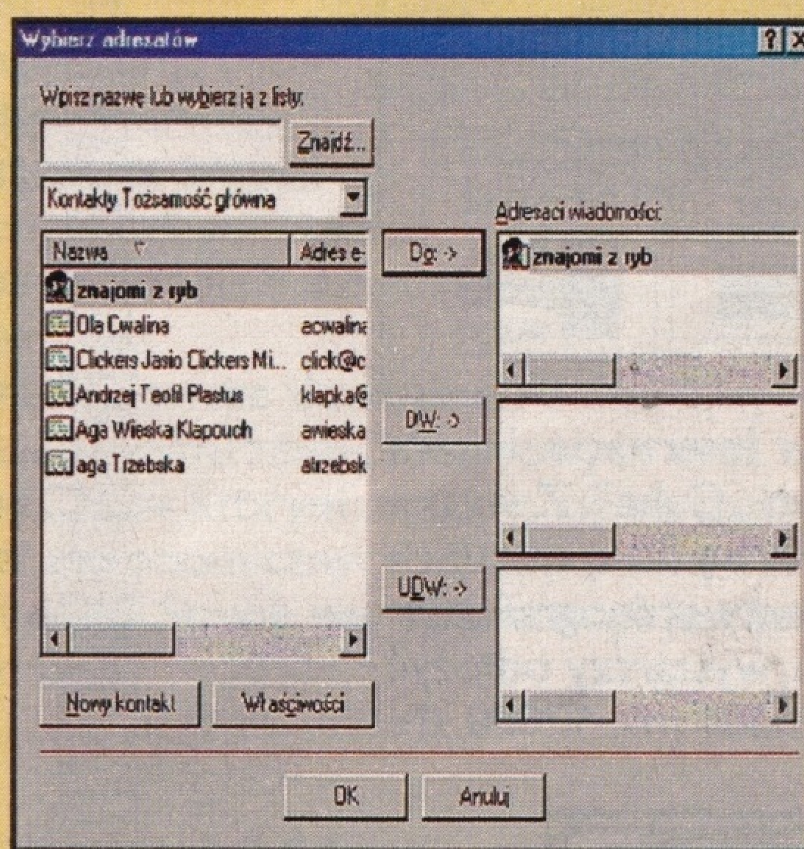
*Robi się to bardzo podobnie, jak eksportowanie książki. Musisz tylko z menu **Plik (File)** wybrać opcję **Importuj/Inna książka adresowa (Import/Other Address Book)**.*

Z OUTLOOKA

② CO TO SĄ DW I UDW?

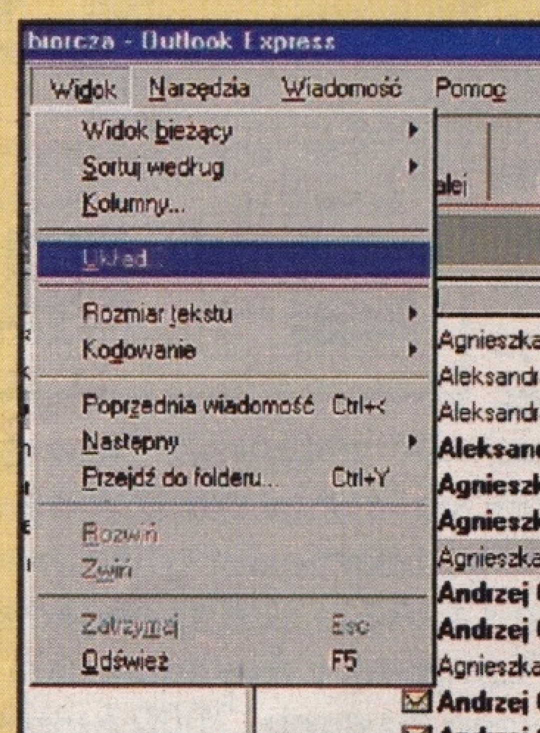


Czasami piszesz jakiś list i chcesz, żeby oprócz adresata otrzymał go także ktoś inny. Musisz wtedy wysłać do takiej osoby kopię maila. Możesz do zrobić na dwa sposoby. Jeden to wpisanie jej adresu do rubryki **DW (Cc)**, a drugi – do **UDW (Bcc)**. W pierwszym przypadku główny adresat wie, kto otrzyma kopię, a w drugim nie. Dlatego też bardzo ważne jest, żeby nie pomylić tych dwóch opcji! Jeżeli wysyłasz wiele maili do różnych osób, wpisuj ich adresy do rubryczki **UDW**. Dzięki temu, jeżeli adresat wiadomości pomyli się i zamiast **Odpowiedz (Replay)**, wciśnie **Odpowiedz wszystkim (Replay All)**, nowy mail nie znajdzie się w skrzynce wszystkich, którzy otrzymali taką wiadomość.

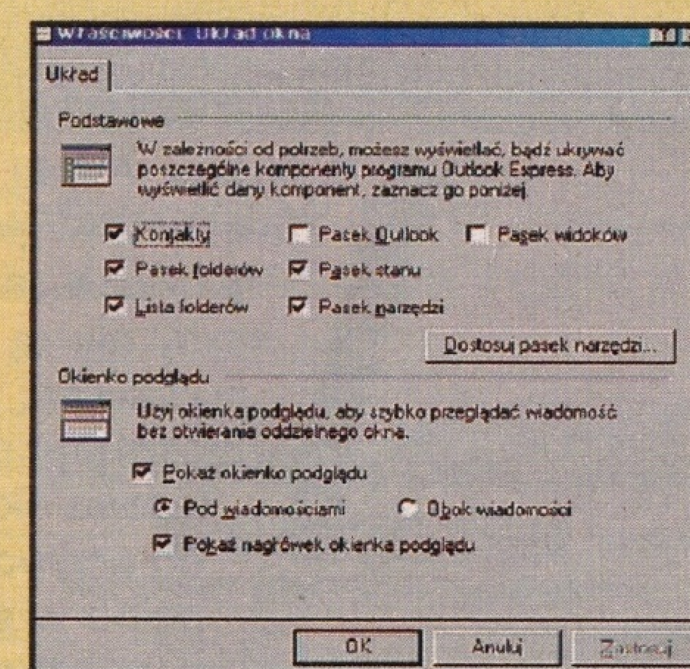


Jeżeli założyłeś sobie własną książkę adresową, możesz bardzo szybko wypełnić wszystkie rubryczki adresowe.

③ WIDOCZKI

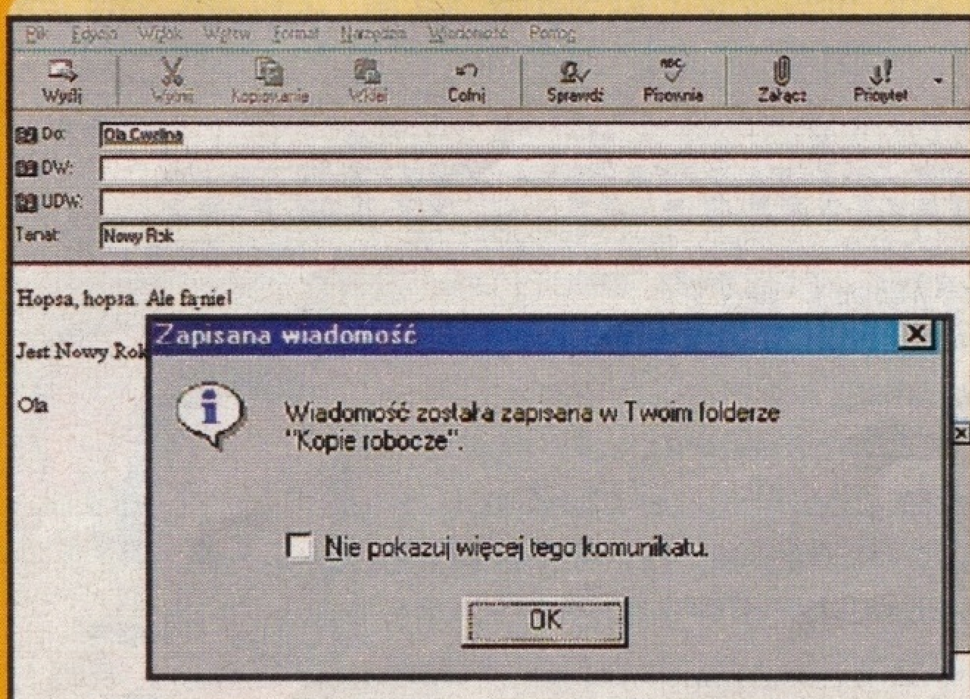


Pamiętaj także, że możesz na wiele sposobów zmieniać widok w oknie Outlooka. Skorzystaj z tej opcji i pracuj, tak jak lubisz.

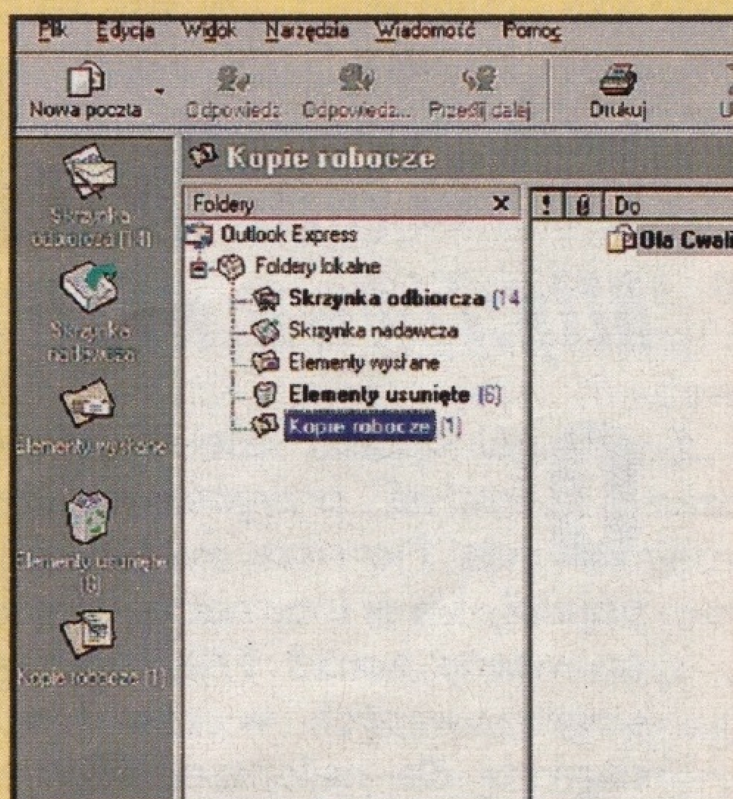


Wystarczy skorzystać z opcji **Widok/Układ (View/Layout)** i zaznaczyć odpowiednie elementy. Możesz np. cały czas mieć na widoku swoją książkę adresową **(Kontakty/Contacts)**.

④ DRAFTY – A CO TO?

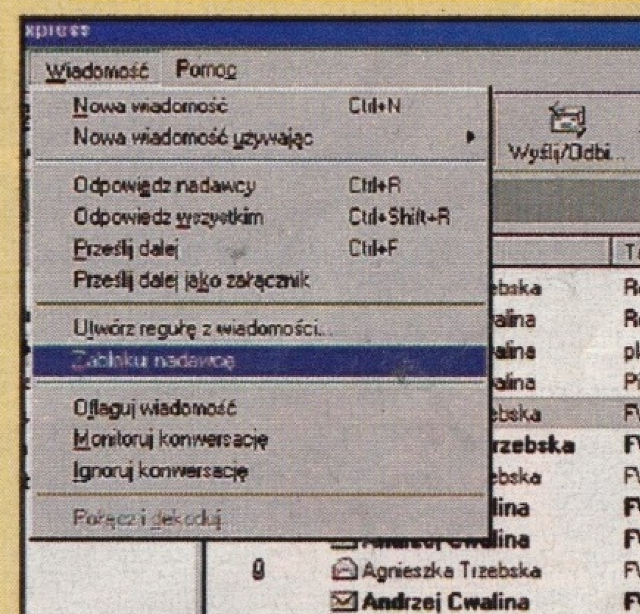


Czasami nie chcesz od razu wysyłać jakiejś wiadomości. Nic straconego! Nie musisz jej potem tworzyć po raz drugi. Wystarczy, że zapiszesz ją jako kopię roboczą. W tym celu skorzystaj z opcji menu **Wiadomości, czyli Plik/Zapisz (File/Save)**.

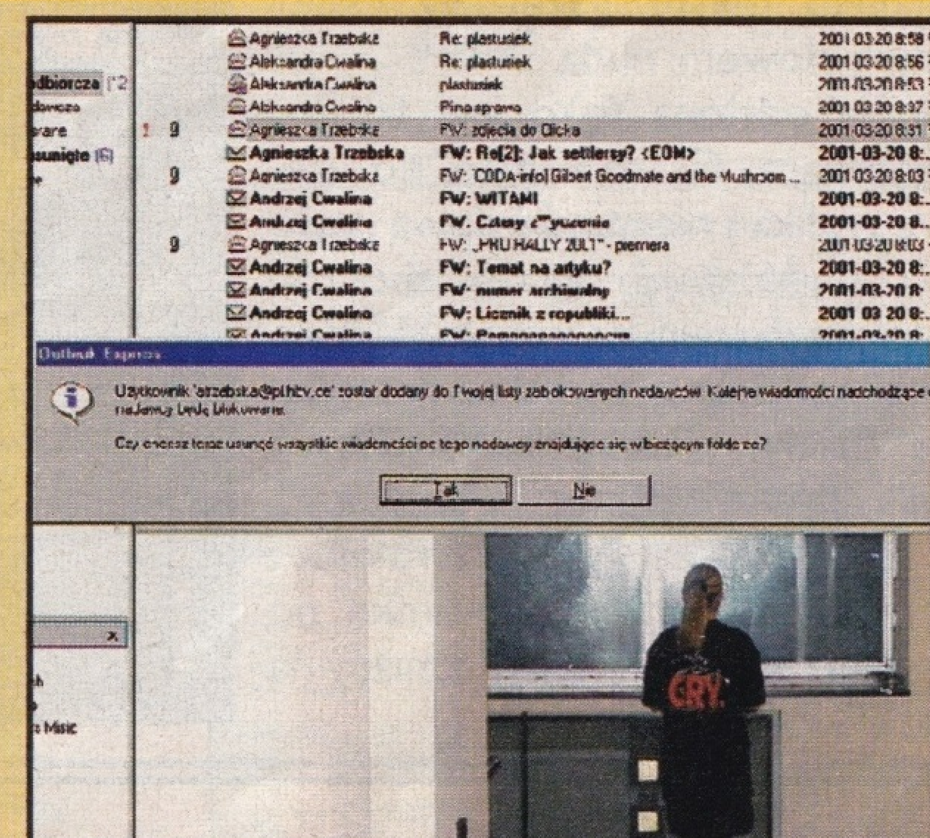


Twoj mail zostanie wówczas zapisany w **kopiach roboczych (Drafts)** i w każdej chwili będziesz go mógł zmienić i wysłać.

⑤ NIECHCIANE MAILE

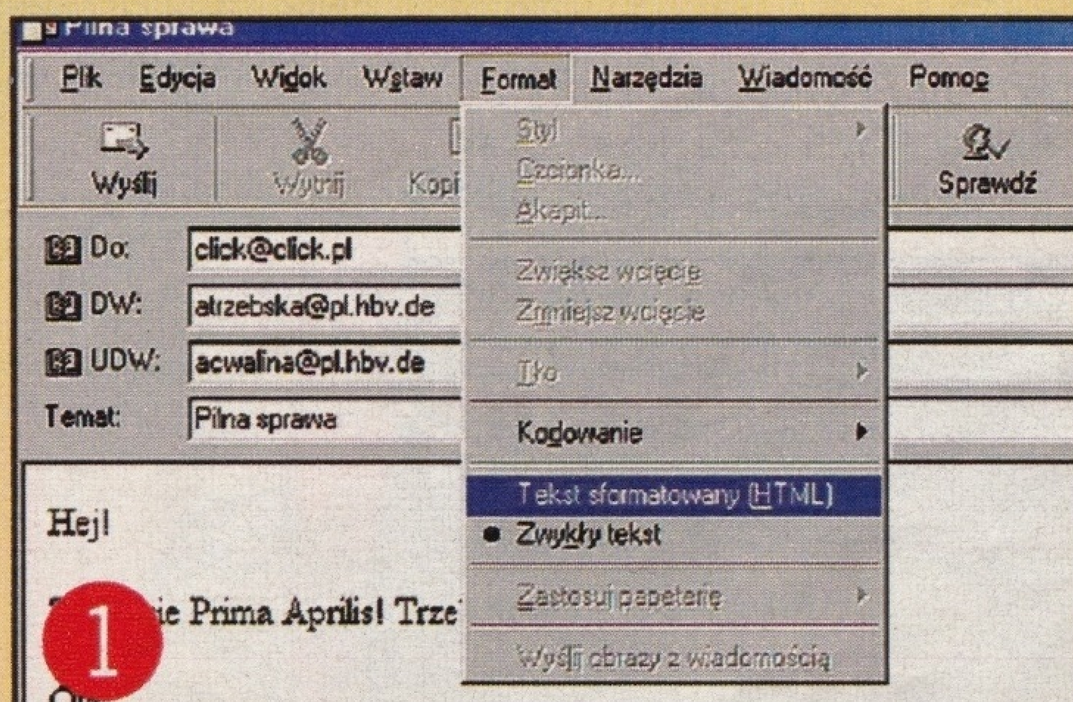


Natrętny maniak przysyła ci ciągle maile? Nie ma co wpadać w panikę. Możesz przestać odbierać od niego pocztę. Wystarczy, że klikniesz na jego adresie, a potem z menu **Wiadomości** wybierzesz Zablokuj nadawcę **(Message/Block Sender)**.



Dzięki temu nie musisz przejmować się przykrymi mailami. No, chyba że ich nadawca zmieni sobie adres....

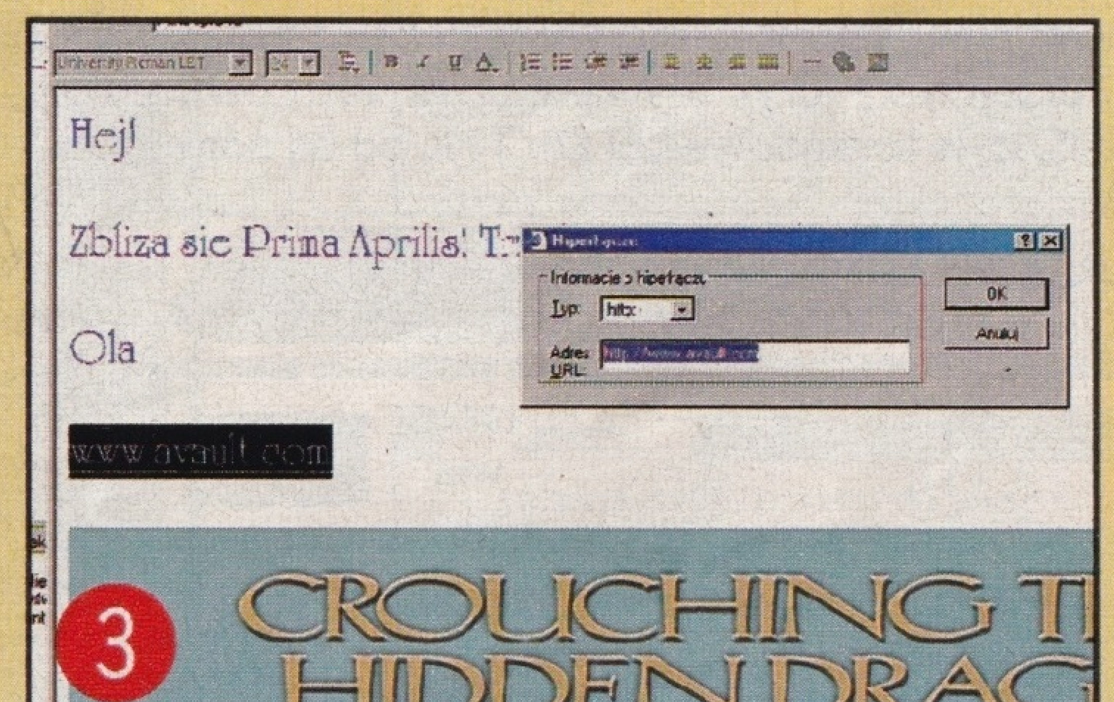
⑥ HTML OŻYWIA KORESPONDENCJĘ



Twoje maile mogą być jeszcze ładniejsze niż do tej pory. Pomoże ci tutaj HTML. Uruchomisz taką opcję, wchodząc do menu **Format/Tekst Sformatowany (Format/Rich Text HTML)**. Odbiorca twojego ślicznego listu także musi używać Outlooka, inaczej nie odczyta takiego maila.



Czy ten ekran nie przypomina ci edytora tekstu? Dzięki HTML możesz zmieniać font, w którym piszesz, jego rozmiar, a także kolor literek i tła. Chcesz wkleić zdjęcie? Nie ma sprawy! Użyj opcji: .



Możesz nawet wstawić do listu adres strony WWW( ), który przeniesie odbiorcę twojego listu na odpowiednią witrynę. Uwaga! Obrazki ważą sporo, a zbytnie wywijasy w mailu, pisanie np. czerwonym fontem na czerwonym tle, mogą przyprawić odbiorcę o zawał (i – patrz punkt 5). I ostatnia rada: pisząc maile, pamiętaj o tym, że ktoś je potem powinien z przyjemnością przeczytać!

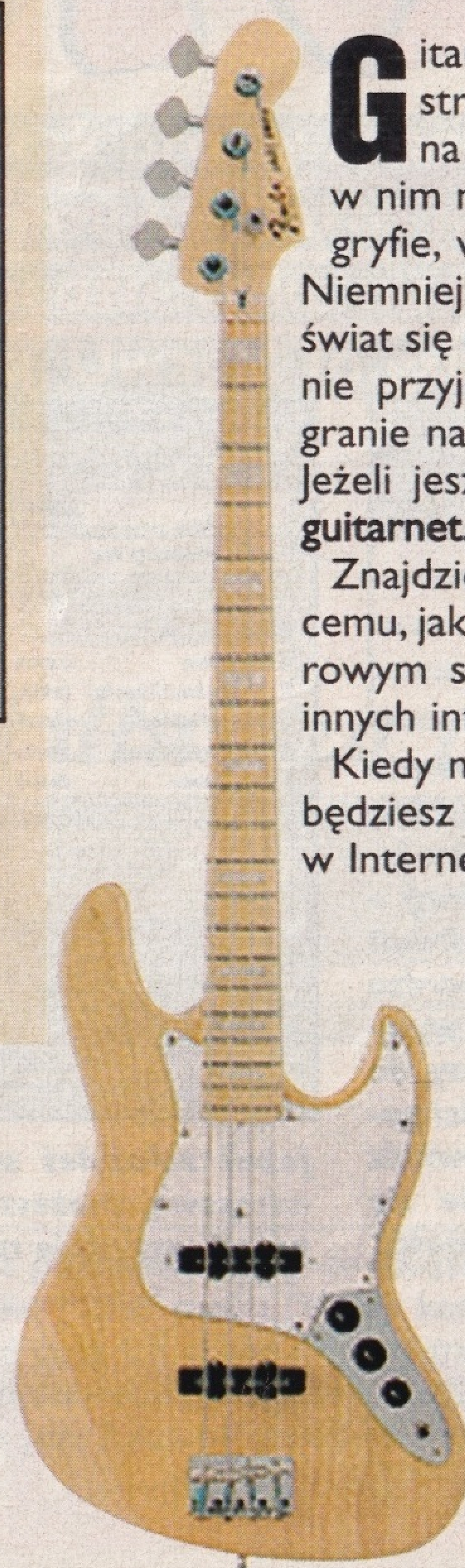
Tekst:Aleksandra „Krupik" Cwalina, Zdjęcia: StockByte

Dla miłośników Jabłek
http://www.apple.com



Wbrew pozorom adres **www.apple.com** nie przeniesie cię na stronę firmy sadowniczej, tylko na witrynę producenta najładniejszych komputerów świata spod znaku Macintosha. O tym, które komputery są wydajniejsze – pecety czy Macki, napisano całe tomy, więc CLICK! tego sporu nie rozstrzygnie. Jedno wiadomo na pewno: wyglądem Macki biją pecety na głowę. W Polsce te maszyny nie są zbyt popularne, więc pozostaje podziwiać cudeńka z tego gatunku w Internecie. Hitem sezonu okazały się kompy oznaczone symbolem „Cube". Z wyglądu przypominają żelazną skrzynkę, podobną trochę do tych, jakich pełno w grze QUAKE. Nie są to jednak elementy scenografii, tylko wydajne komputery. Aby mieć taki w domu, wystarczy odłożyć z kieszonkowego, bagatela, 2000 funtów angielskich (ok. 12000 zł).

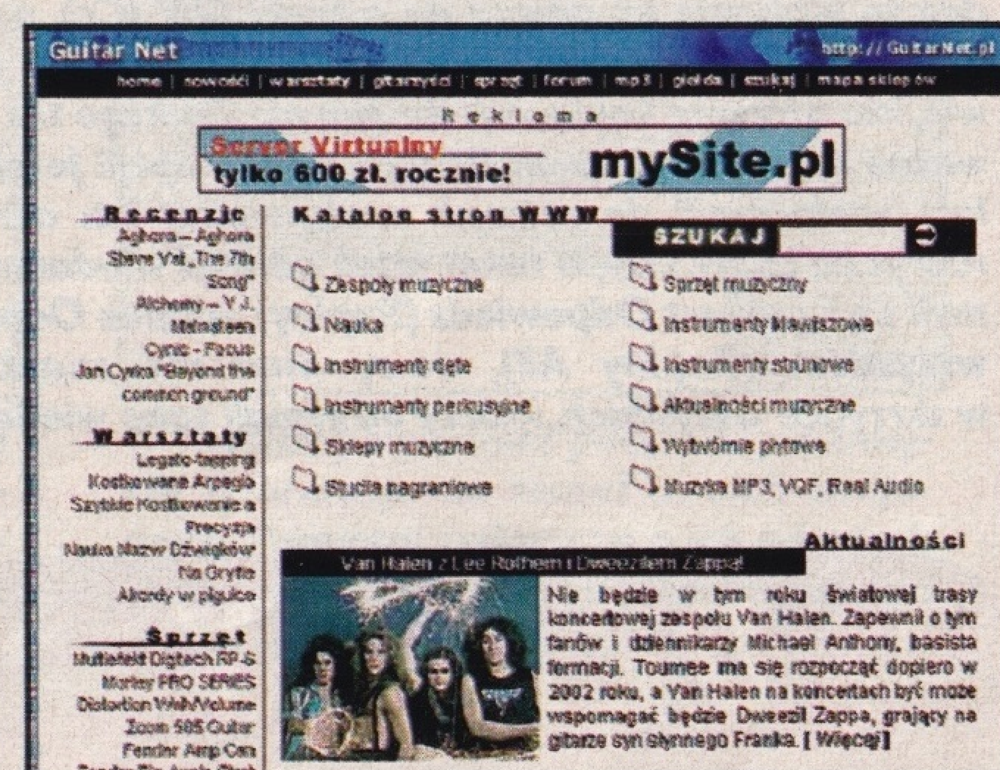
A ja gram na gitarze
http://www.guitarnet.pl



Gitara była jeszcze do niedawna bardzo popularnym instrumentem. Każdy młody chłopak i niejedna dziewczyna marzyli o tym, aby mieć własny zespół rockowy i grać w nim na gitarze. Dzisiaj dzieciaki zamiast ćwiczyć pasaże na gryfie, wolą ćwiczyć swoje Pokemony. No cóż, takie czasy. Niemniej warto przypomnieć sobie, że na komputerze i grach świat się nie kończy. Można przecież zajmować się czymś równie przyjemnym. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że granie na gitarze należy do tych niewątpliwych przyjemności. Jeżeli jeszcze w to nie wierzysz, to wejdź na stronę **www.guitarnet.pl** i przekonaj się sam.

Znajdziesz tam wszystko, co przyda się zarówno początkującemu, jak i zaawansowanemu gitarzyście. Są informacje o gitarowym sprzęcie, nutki z utworami, warsztaty i wiele, wiele innych interesujących pozycji.

Kiedy nauczysz się już dobrze grać, to z pomocą komputera będziesz mógł nagrać własny przebój, umieścić go jako MP3 w Internecie i zdobyć sławę! Powodzenia.



Całkiem nowe YoYo
http://www.yoyo.pl

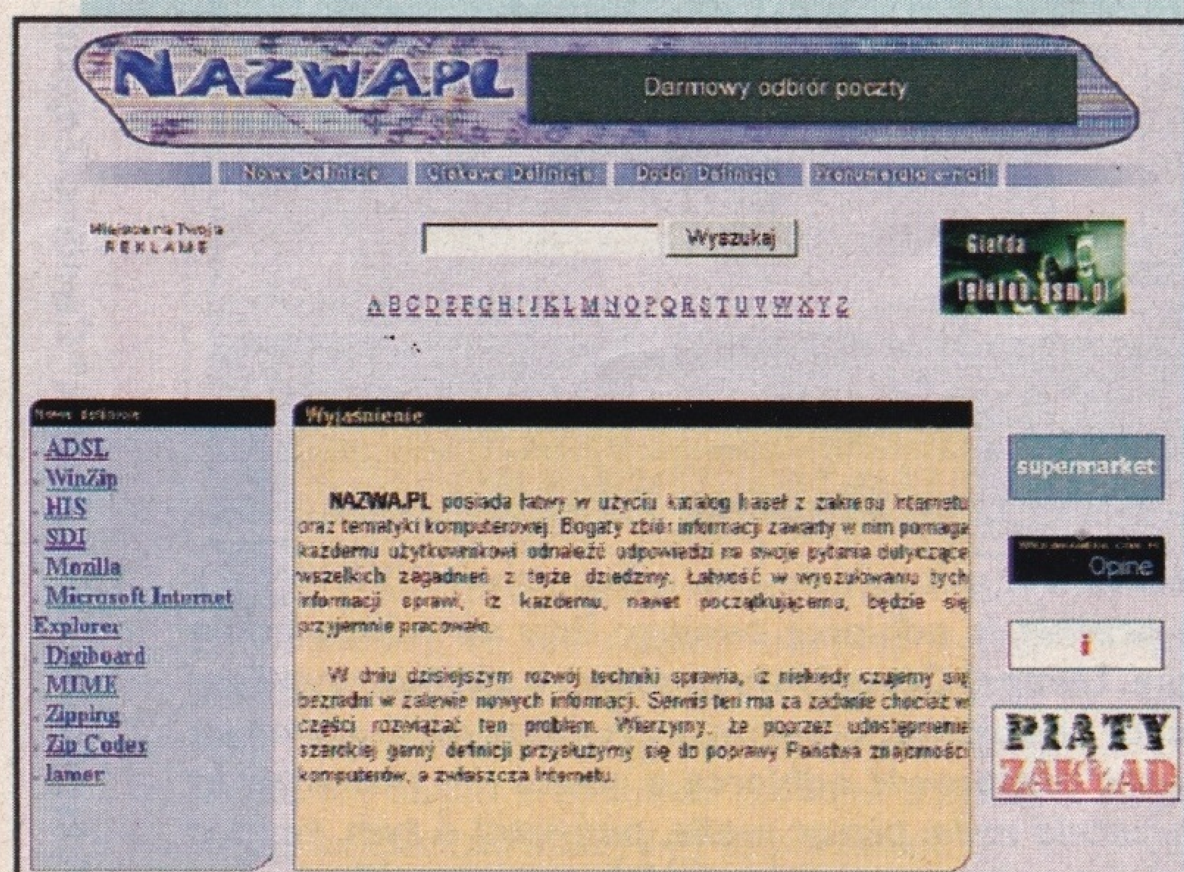
Portal YoYo przeszedł niedawno gruntowny remont. Odnowiono przede wszystkim wygląd strony, ale i zawartość nie pozostała bez zmian. Redaktorzy YoYo postanowili zerwać z tradycyjnymi polskimi portalami wzorowanymi na Yahoo, czyli białe tło, dużo tekstu, gazetowy układ, jednym słowem: nuda.



Nowa odsłona YoYo jest bardzo interesująca. Czarno-szare tło, ciekawa grafika i niestandardowa nawigacja wyróżniają stronę spośród innych bezbarwnych witryn WWW. Portal podzielony został na następujące działy: „Rozrywka", „Ona", „On", „Sport", „Ringo" i „Zakupy". Na stronie można znaleźć również dobrą wyszukiwarkę i bramkę do wysyłania SMS-ów. Czy to zmiany na lepsze – oceń sam.

Komputerowa encyklopedia
http://www.nazwa.pl

Pod adresem **www.nazwa.pl** znajduje się miniencyklopedia zawierająca szereg najpotrzebniejszych haseł z dziedziny Internetu i komputerów. Hasła ułożone zostały alfabetycznie, więc bardzo szybko znajdziesz tu to, czego szukasz. Definicje nie są przesadnie rozbudowane, co stanowi niewątpliwą zaletę, którą docenią zwłaszcza początkujący internauci. Prosty i przejrzysty język używany przez autorów katalogu sprawia, że takie terminy jak HIS, style kaskadowe czy DHTML od tej pory nie będą stanowiły dla ciebie żadnej tajemnicy.



Zbiór jest co jakiś czas uzupełniany o nowe pozycje. Warto więc czasami tu zajrzeć i zobaczyć, co nowego dzieje się w Sieci. Jeżeli chcesz mieć pewność, że nie przegapiłeś żadnego nowego hasła, wystarczy zaprenumerować serwis, a informacje o aktualizacjach będą pojawiały się w twojej skrzynce e-mailowej.

Opłaca się zaglądać na tę stronę i czytać niektóre hasła, choćby po to, aby nikt nie mógł nazwać cię lamerem.

Festiwal wirtualnych gwiazd
http://www.webfestival.pl/



Ogólnopolski festiwal witryn internetowych „Website Festival" przygotowywany jest z wielką pieczołowitością. Pierwsze zwiastuny zapowiadające to wydarzenie pojawiły się w Internecie już w styczniu. Do konkursy zgłoszono wtedy ponad 1700 różnego rodzaju stron i stroniczek pogrupowanych w czternastu kategoriach. Główną nagrodą dla najlepszej strony WWW jest statuetka Złotej Witryny 2001.

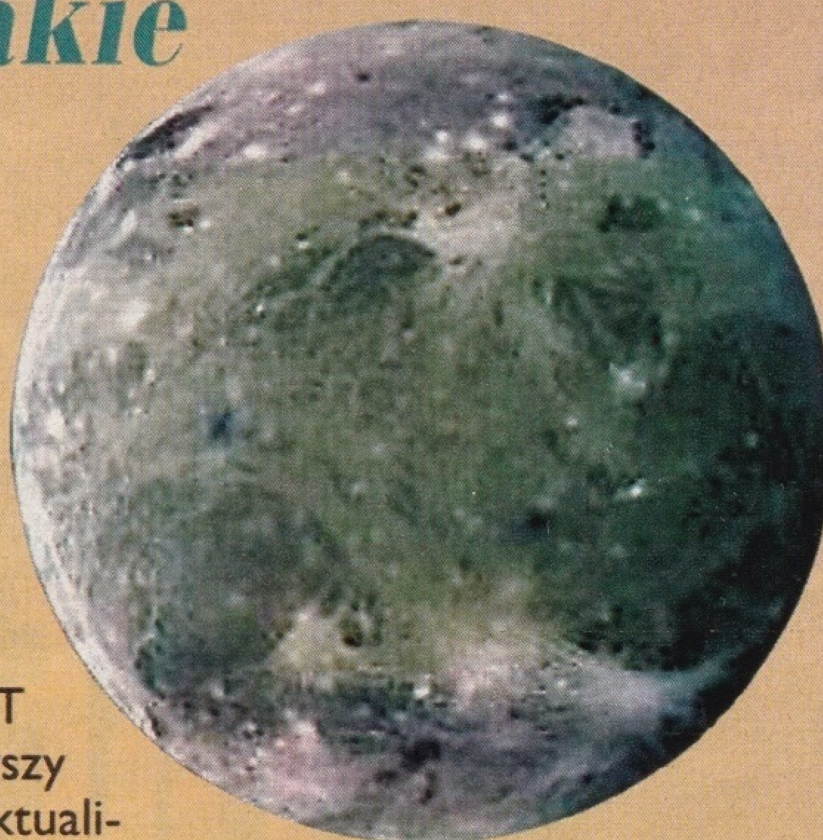
15 marca, po burzliwych obradach, Kapituła Jurorów wyłoniła po pięć najciekawszych witryn w każdej kategorii. Teraz wszyscy chętni mogą głosować na swoich faworytów na stronie **www.webfestival.pl**. W konkursie warto wziąć udział, ponieważ wśród internautów zostaną rozlosowane zaproszenia na Wielką Galę, która odbędzie się 5 kwietnia w SilverScreenie. To wtedy zostaną wręczone Złote Witryny. Organizatorem imprezy jest Telekomunikacja Polska S.A, a patronat prasowy objęły m.in. Portal.pl, Rzeczpospolita, Wprost, Polskie Radio PR. 1 i Parkiet. Czas więc połączyć się z Internetem i zagłosować!

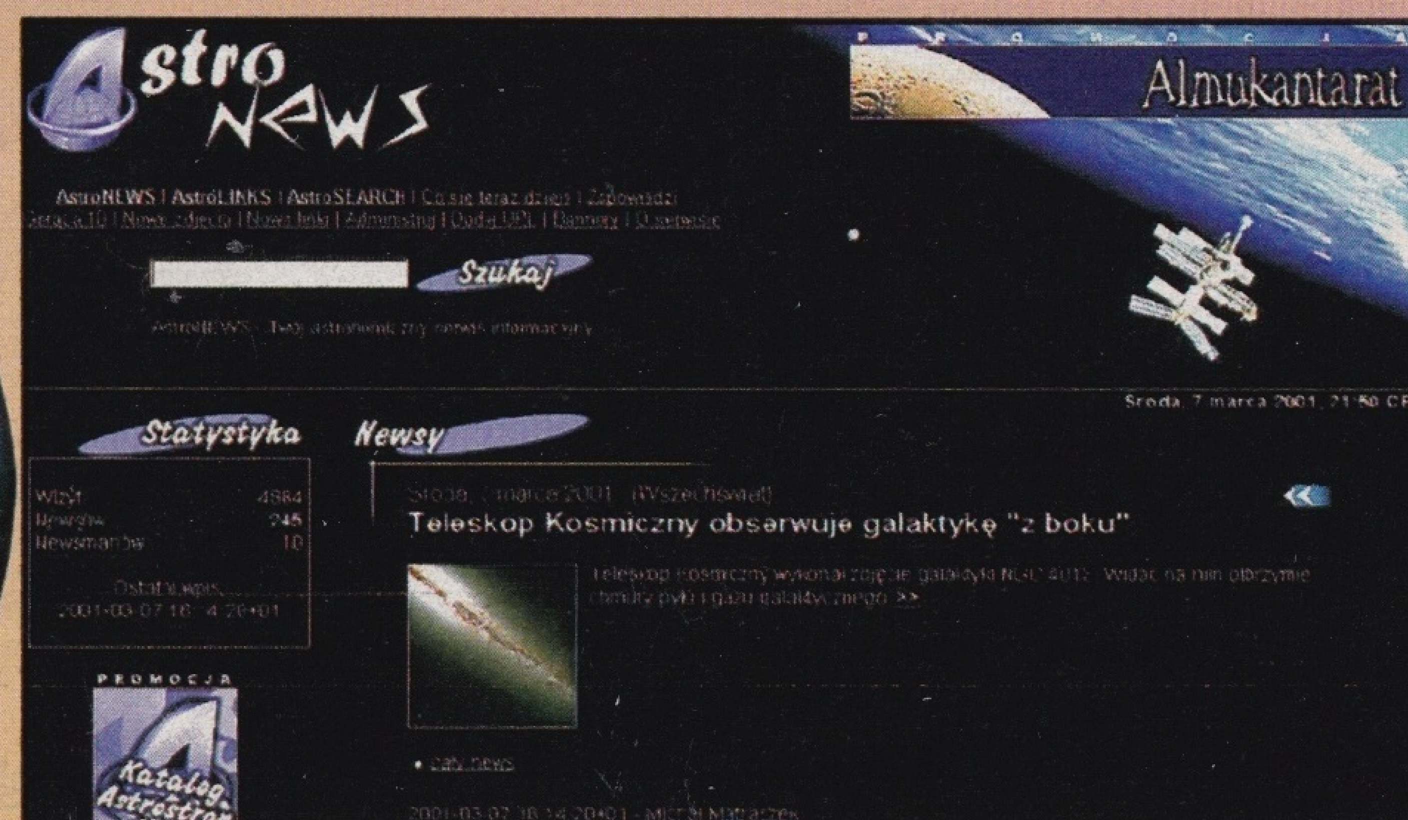


Gwiazdy, planety i inne takie

http://www.astronet.pl







Witryna AstroNET jest bardzo udaną próbą stworzenia polskiego portalu astronomicznego z prawdziwego zdarzenia. Zespół redaktorski składa się zarówno ze zwykłych miłośników astronomii skupionych wokół Klubu Astronomicznego „Almukantarat", jak i prawdziwych naukowców zawodowo zajmujących się tą dziedziną nauki.

Owoce tej współpracy są imponujące. AstroNET składa się z trzech rozległych działów. Pierwszy – AstroLINKS to rozbudowany, bardzo często aktualizowany katalog stron astronomicznych z całego świata. Skrupulatnie gromadzone odsyłacze umożliwiają bardzo szczegółowe przeszukanie internetowych zasobów.

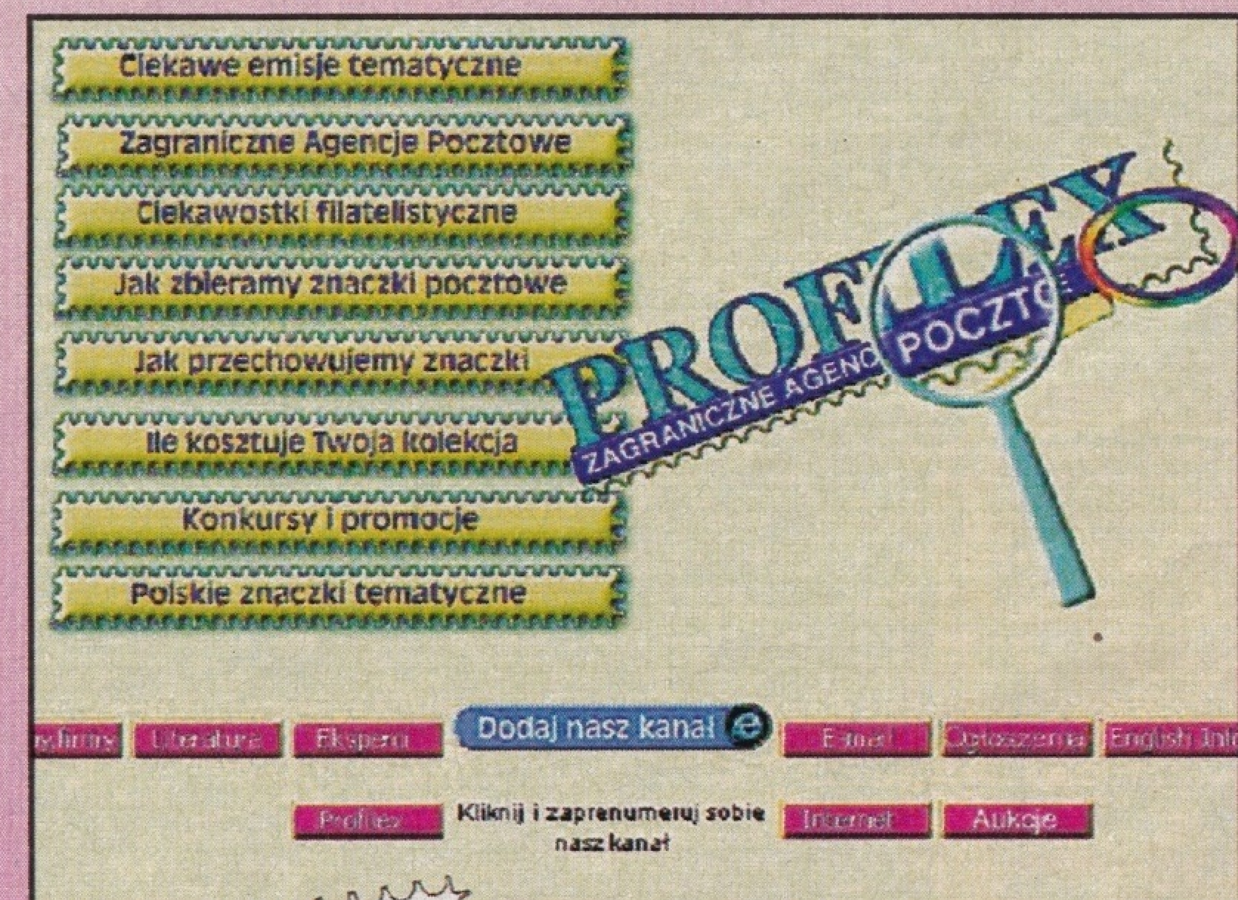
Drugi dział to AstroNEWS, czyli najnowsze doniesienia z dziedziny astronomii. Internauta znajdzie tu najświeższe informacje o wydarzeniach naukowych oraz o najnowszych odkryciach.

Kolejny dział to AstroSEARCH, w którym znajduje się wyszukiwarka ułatwiająca znalezienie konkretnych wiadomości astronomicznych. Z jej pomocą z łatwością można dotrzeć do potrzebnego zdjęcia lub artykułu. Strona **www.astronet.pl** jest jedną z najciekawszych witryn edukacyjnych w polskim Internecie.

Kto dziś zbiera znaczki?

http://www.ld.onet.pl/filatelistyka

W czasach wszechobecnych e-maili wydawać by się mogło, że zwykłe papierowe znaczki nie są już nikomu potrzebne (chyba że jest na nich Mistrz Małysz). Tak jednak się nie dzieje. Na świecie znajdziesz jeszcze wielu amatorów, którym znaczki potrzebne są nie po to, aby naklejać je na koperty i wysyłać, ale po to, aby je kolekcjonować. Co więcej, dzięki Internetowi filateliści z całego świata mogą w łatwy sposób porozumiewać się ze sobą i wzbogacać swoje kolekcje o egzotyczne zdobycze z drugiego końca globu. Bardzo ciekawa strona dla filatelistów kryje się pod adresem **www.ld.onet.pl/filatelistyka/**. Znajdziesz tu wiele informacji potrzebnych każdemu kolekcjonerowi. Nauczysz się, jak dbać o swoje cenne zbiory, dowiesz się, ile są warte, a przede wszystkim przeczytasz mnóstwo ciekawostek o znaczkach z całego świata.





Miłosna historia

http://www.opycha.pl/cybernamietnik



Ostatnio bardzo popularne stały się w Internecie tzw. webepisodes, po polsku „epizody w Sieci", czyli po prostu sieciowe telenowele. Jak łatwo się domyślić, prędzej czy później musieliśmy doczekać się naszej rodzimej wersji tego popularnego gatunku. I nareszcie jest. Niedawno ruszyła strona **www.opycha.pl/cybernamietnik**, na której umieszczane będą kolejne odcinki internetowego serialu.

„CyberNamiętnik" opowiada o grupce licealistów, ich szkolnych perypetiach i życiu prywatnym. Akcja koncentruje się wokół „CyberNamiętnika", kontrowersyjnego pamiętnika jednej z bohaterek, przypadkiem umieszczonego w Sieci. Zapowiada się interesująco, więc serdecznie zapraszamy.



A jeżeli kogoś mydlane opery przyprawiają o mdłości, to na stronie **www.opycha.pl** czeka na niego wiele flashowych gierek, w które można pograć sobie on-line i przy okazji nawet wygrać komputer.



Odwiedź w Sieci swoją ulubioną stację radiową!



www.rmf.fm

★★★★★★



www.radiozet.pl

★★★★★★



www.radio.com.pl

★★★★★☆



www.radiostacja.pl

★★★☆☆



www.radioeska.com.pl

★★☆☆☆☆

NAJLEPSZE STRONY WWW – STACJE RADIOWE

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, serwis www.opycha.pl, Apple Computers, www.guitar.net.pl, www.astronet.pl, www.ld.onet.pl/filatelistyka

Chciałbyś dostać fajną grę za darmo? Nie ma sprawy – po prostu zarejestruj się na serwisie Freeloader!

BENEATH A STEEL SKY

GTA2

Miasto Gier

FREELOADER.COM

GRY PRAWIE ZA DARMO

Strona Freeloader (**www.freeloader.com**) zdobyła spore uznanie wśród graczy posiadających szybkie łącze z Internetem. Oferuje bowiem kilkadziesiąt wspaniałych gier całkowicie za darmo! Wśród nich znajdziesz okrojone wersje tak znanych tytułów jak GRAND THEFT AUTO 2, HIDDEN & DANGEROUS czy SPEC OPS, a także całą masę gier shareware i freeware w pełnych wersjach! Komputerowe edycje planszówek (szachy, warcaby, go, backgammon), proste zręcznościówki (METEOR, RAT ATTACK) czy programy sportowe (ARCADE TENNIS, ARCADE FOOTBALL, JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER 2) także cieszą się sporym powodzeniem. Wszystkie gry z serwisu Freeloader zapewniają bowiem frajdę i nie ułatwiają nauki. Nie ma na nią czasu!

Gry są dostępne za darmo, tyle że... najpierw trzeba na nie zapracować! Po zarejestrowaniu się w serwisie będziesz musiał dość często go odwiedzać, klikać w bannery reklamowe, czytać ulotki i wypełniać ankiety. W zamian za to będziesz dostawał punkty. To jednak nie koniec problemów! Gry znajdujące się na Freeloaderze podzielone zostały na epizody. Każdy z nich zawiera nowe poziomy i dodatkowe opcje, a jego ściągnięcie kosztuje określoną liczbę punktów. Wydaje się więc, że gry rzeczywiście są za darmo, tj. nie trzeba za nie płacić, ale ich zdobycie wymaga sporego wysiłku. Co więcej, jeśli korzystasz z modemu, to twoje rachunki telefoniczne drastycznie wzrosną! Zdarza się bowiem, że ściągnięcie jednego epizodu zajmuje kilka godzin. Decyzję o zaokrętowaniu się na pokład Freeloadera należy więc dokładnie przemyśleć, bo może się okazać, że tańsza jest wycieczka do sklepu.

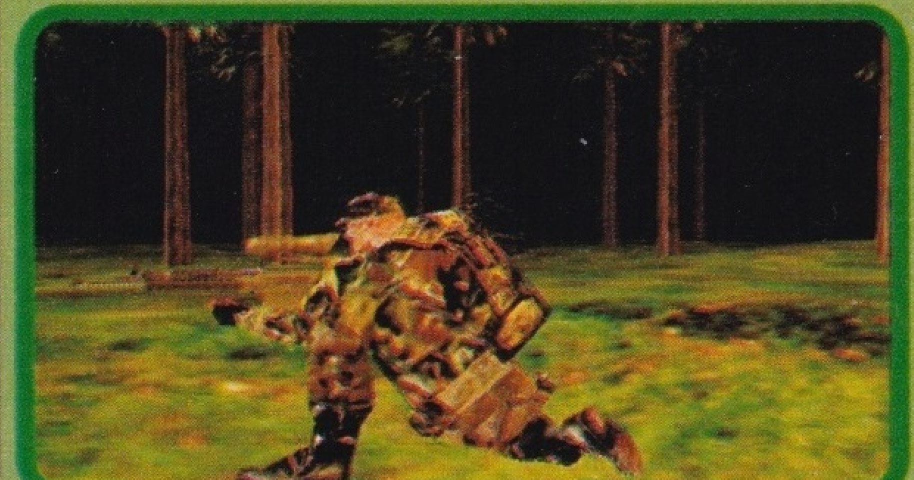


SPEC OPS

Nietypowa strzelanina TPP, w której zostajesz członkiem elitarnej jednostki US Rangers. Czeka cię 6 misji rozgrywających się m.in. w kolumbijskiej dżungli pełnej węży, papug i handlarzy narkotykami, w pogrążonej we śnie Rosji, gdzie bez noktowizora ani rusz, i w Afganistanie opanowanym przez religijnych fanatyków. Dziesiątki rodzajów broni, duży stopień realizmu i niesamowita atmosfera to największe zalety SPEC OPS Obok nich należy wymienić zróżnicowane misje, ładną animację i wykorzystanie akceleratorów VooDoo. Może słowa te brzmią śmiesznie, ale to właśnie ta gra jako jedna z pierwszych wykorzystywała możliwości tego starego już akceleratora 3D. Warto przekonać się, że robiła to naprawdę dobrze!

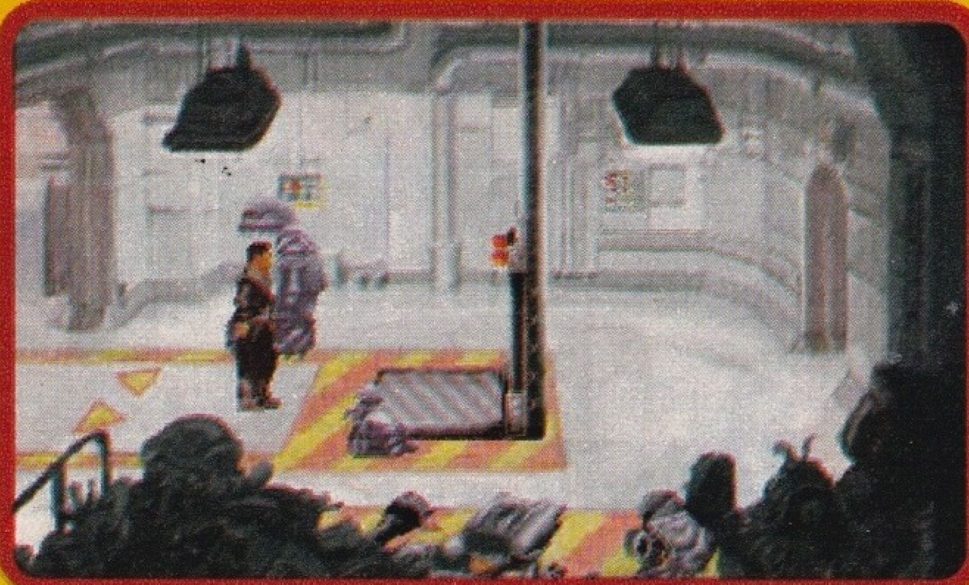

Głodno, zimno i daleko do domu. A tu nie można marudzić, tylko biec przed siebie


Akcja goni akcję, szpieg ściga szpiega. Dużo ruchu i zamieszania, ale...


... przecież nie chodzi o to, by złapać króliczka, tylko żeby gonić go...

BENEATH A STEEL SKY

Przygodówka, która mimo upływu lat wciąż jeszcze potrafi wciągnąć. Jej akcja dzieje się w odległej przyszłości, kiedy to władzę nad zindustrializowanym wszechświatem sprawuje potężny komputer. Główny bohater, niejaki Robert Overmann, nie pamięta swej przeszłości. Nie wie, kim był i kim teraz jest, obawia się zaś tylko jednego. Tajemniczych agentów korporacji Linc, którzy polują na niego jak na dziką kaczkę. BENEATH A STEEL SKY ma dosyć przeciętnej jakości grafikę, która dziś już nikogo nie zachwyci. Główną zaletę gry stanowi jednak fabuła wymagająca od ciebie dobrej znajomości języka angielskiego. Jeśli więc jesteś poliglotą i interesujesz się programami, które podobały się 5-7 lat temu, to powinieneś zainteresować się tą pozycją.


Nic tak nie wyprowadza z równowagi jak niemożność przypomnienia sobie, kim się jest


Walka z podstępnym komputerem to nie lada wyzwanie. Nawet po latach...


Grafika trąca trochę myszką, ale przecież chodzi głównie o przyjemność z gry

Magic & Mayhem



Jak to bywa w tego typu zabawach, gdy w grę wchodzą czary, masz ręce pełne roboty



Walka o władzę zawsze wzbudza duże emocje. Zwłaszcza gdy do wygrania jest kawał ziemi

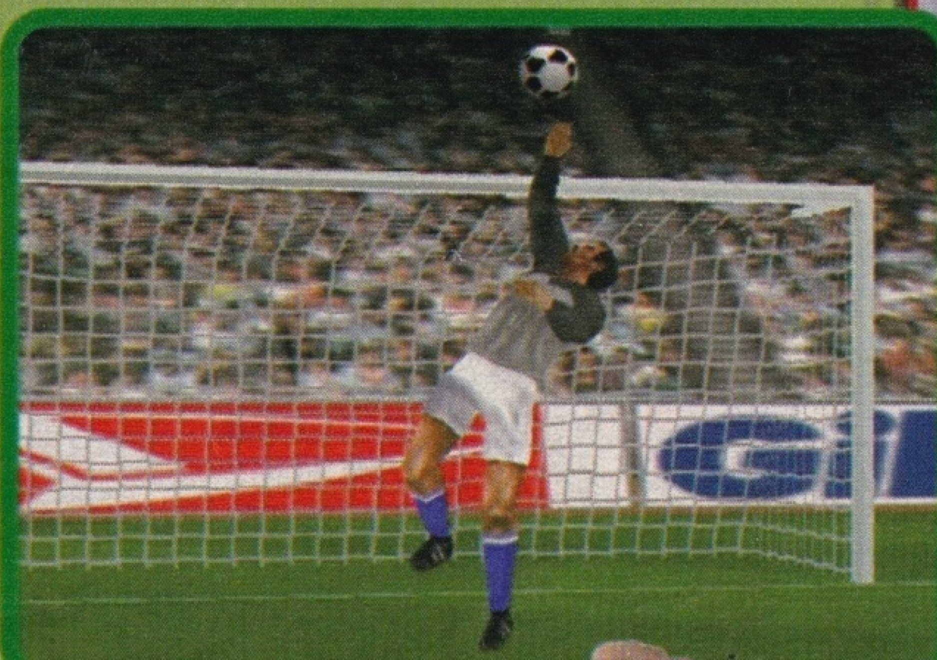
Pierwsza część niekonwencjonalnej mieszanki RTS i RPG, o której kontynuacji (MAGIC & MAYHEM 2: ART OF MAGIC) pisaliśmy w CLICK! 2/2001. Gracz kieruje poczynaniami młodego maga, który walczy o władzę nad pewną zieloną krainą – a więc w kwestii fabuły autorzy programu nie zdobyli się na oryginalność. Dalej jest jednak ciekawiej. Dziesiątki rozmaitych czarów, pola energii magicznej zwanej mana, przedmioty, które należy odnaleźć, magowie, z którymi trzeba porozmawiać, wreszcie stwory do wysłania na cmentarz w foliowym worku zbliżają program do klasycznego, nieco tylko liniowego RPG. Wszystko dzieje się jednak w czasie rzeczywistym i zaskakuje wielością opcji. Komputer wyświetla grafikę w rzucie izometrycznym, przez co przypomina ona nieco BALDUR'S GATE. Niestety, jest nieco przestarzała – cóż, gra ma już ponad dwa lata...

VIVA FOOTBALL

Jeśli lubisz serię FIFA, to właśnie tą grą powinieneś zainteresować się w pierwszej kolejności. Przede wszystkim dlatego, że jest to zręcznościowy symulator piłki nożnej, wykonany na dość przyzwoitym poziomie przez firmę Virgin. Mecz toczy się w szybkim tempie. Piłka biega od zawodnika do zawodnika, ci często posyłają ją w kierunku bramki. Publiczność krzyczy, ile sił w płucach, piłkarze wtórują jej, chcąc w ten sposób zwrócić na siebie uwagę kolegów. Co ważne, przypominają oni gwiazdorów znanych z ekranów telewizyjnych. Na potrzeby graczy przygotowano kilkaset drużyn (w tym zespoły historyczne z lat 1958-1996) oraz mnóstwo stadionów, z tym w Chorzowie na czele. Szkoda tylko, że sterowanie jest skomplikowane, a grafika znacznie ustępuje najnowszym produkcjom EA Sports.



Kilka szybkich akcji i udanych zwodów, i już przeciwnik leży (w przenośni i dosłownie)



Tym razem chyba nie uda ci się obronić tej bramki. Za wysokie progi...

GRAND THEFT AUTO 1 i 2

Dwie części jednej z najpopularniejszych gier lat dziewięćdziesiątych, przez długie miesiące utrzymującej się na liście przebojów czytelników CLICKA! Gracz wciela się w szeregowego członka mafii. Jeździ kradzionymi samochodami, przewozi narkotyki, morduje, podpala, wreszcie ucieka policji. Jednym słowem przemoc, okrucieństwo, wulgarne słownictwo i całkowity brak jakichkolwiek aspektów edukacyjnych (chyba, że ktoś marzy o pracy w Wołominie) stanowią główną siłę programu. Nic więc dziwnego, że w wielu krajach gra nie trafiła do oficjalnego obiegu bądź została z niego wycofana. Grafika nawet dziś jest przyzwoita, z charakterystycznym widokiem z lotu ptaka, podobnie i dźwięk. Bawiący się ma więc olbrzymią frajdę! Uwaga! Ze strony można również ściągnąć oficjalny dodatek do gry, zatytułowany GTA London 1969.



Ostra jazda, pisk hamulców i pościgi. Oto, co fani GTA lubią najbardziej



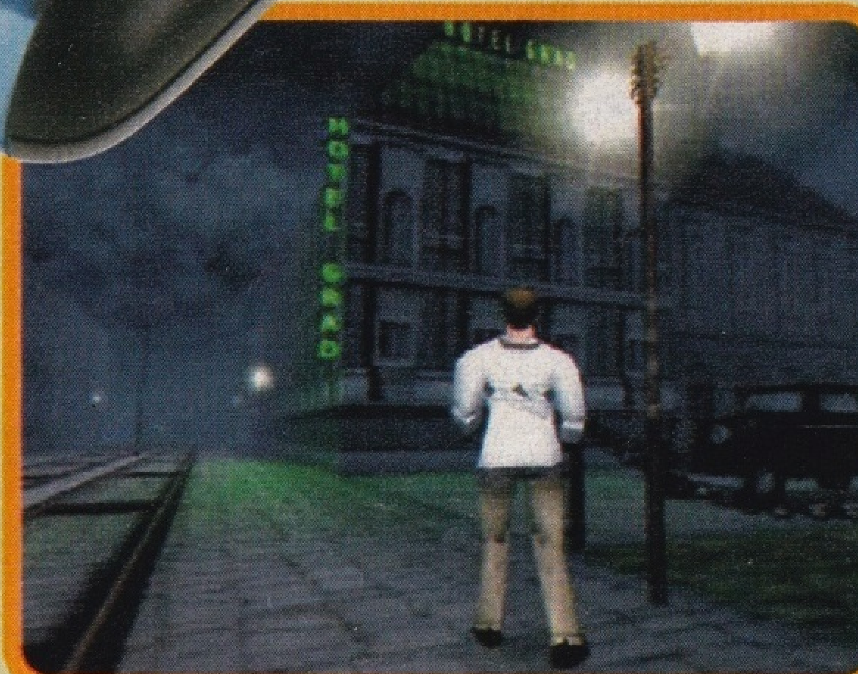


Hidden & Dangerous

Jedna z ciekawszych gier 1999 roku pochodziła z Czech! Jeśli o niej nie słyszałeś, a kochasz COMMANDOS i RAINBOW SIX, to powinieneś zainstalować H&D i naprawić go patch'em (warto!). Staniesz się bowiem dowódcą elitarnej grupy komandosów poruszających się po pięknym, trójwymiarowym świecie z czasów ostatniej wojny. Przed wyruszeniem na misję dokładnie ją sobie rozplanujesz, dobierzesz odpowiednio przeszkolonych żołnierzy, a każdemu z nich przydzielisz broń. Dopiero potem zaczynasz walkę. Ta zaś jest bardzo realistyczna. Autorzy postarali się o wiarygodne odwzorowanie zachowania się komandosów po odniesieniu rany (co innego dostać w nóżkę, a co innego w główkę) i nie zapomnieli także o widowiskowych efektach specjalnych.



Tak zamaskowany pozostaniesz niezauważony. A błotko na pewno świetnie zrobi na cerę



W ciemnej ulicy trzeba się liczyć z możliwością „przypadkowego" spotkania

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski. Zdjęcia: Paweł Sonnenburg, FotoStudio, Archiwum Wydawnictwa H. Bauer

INFO

Pomoc z Sieci

- http://www.privacy.net/ – sprawdź, jakie informacje udostępnia twoja przeglądarka
- http://www.eff.org/ – organizacja zajmująca się ochroną prywatności internautów
- http://www.epic.org/ – informacje o łamaniu prawa do prywatności
- http://www.giodo.gov.pl – główny Inspektor Ochrony Danych Osobowych
- http://www.freedom.net/ – różne narzędzia do ochrony prywatności
- http://www.hushmail.com/ – szyfrowana poczta elektroniczna

Uważaj!

JESTEŚ OBSERWOWANY!

Kto kogo podgląda w Sieci i dlaczego?

TiPSY

Chroń swoją prywatność!

Najłatwiejszym sposobem na niezauważone poruszanie się w Internecie jest korzystanie z jednego z programów ukrywających twój adres IP i gwarantujących szyfrowane połączenie za pośrednictwem najskuteczniejszego jak do tej pory protokołu SSL.

Systemy takie dzielą się na dwie zasadnicze grupy. Do pierwszej należą osobne programy, które trzeba ściągnąć sobie na dysk, zainstalować i skonfigurować (np. Preety Good Privacy). Druga grupa to systemy dostępne za pośrednictwem strony WWW.

Dużą popularnością wśród internautów cieszy się ostatnio program SafeWeb, który z witryny **www.safeweb.com** umożliwia anonimowe podróżowanie po Sieci. Wystarczy wejść na stronę i wpisać tam adres miejsca internetowego, które chcesz odwiedzić. Od tej pory masz pewność, że nikt cię nie namierzy. SafeWeb ma jednak i wady. Pierwsza jest taka, że nie wszędzie zostaniesz wpuszczony, ponieważ niektóre serwisy wymagają zapisania ich danych na twoim dysku, drugim dość istotnym mankamentem jest wydatne spowolnienie połączenia internetowego. Po prostu strony ściągają się dłużej. Musisz zatem rozważyć, co jest dla ciebie ważniejsze – prywatność i bezpieczeństwo czy może szybkość i wygoda.

Wiele się ostatnio mówi i pisze o programie telewizyjnym „Wielki Brat". Po sukcesach za oceanem i w Europie Zachodniej przyszedł wreszcie czas na naszą swojską odmianę „kontrolowanego podglądania". Największą atrakcją całego przedsięwzięcia jest możliwość stałego obserwowania w Internecie kilkunastu nieszczęśników zamkniętych w paru kontenerach gdzieś pod Sękocinem. Uczestników gry bez przerwy monitoruje kilkanaście kamer rozmieszczonych w całym domu. Myślisz sobie: „O, mamo! Co ja bym zrobił, jakby mnie tak ktoś ciągle podglądał. Dobrze, że mnie nikt nie śledzi i nie interesuje się tym, co robię".

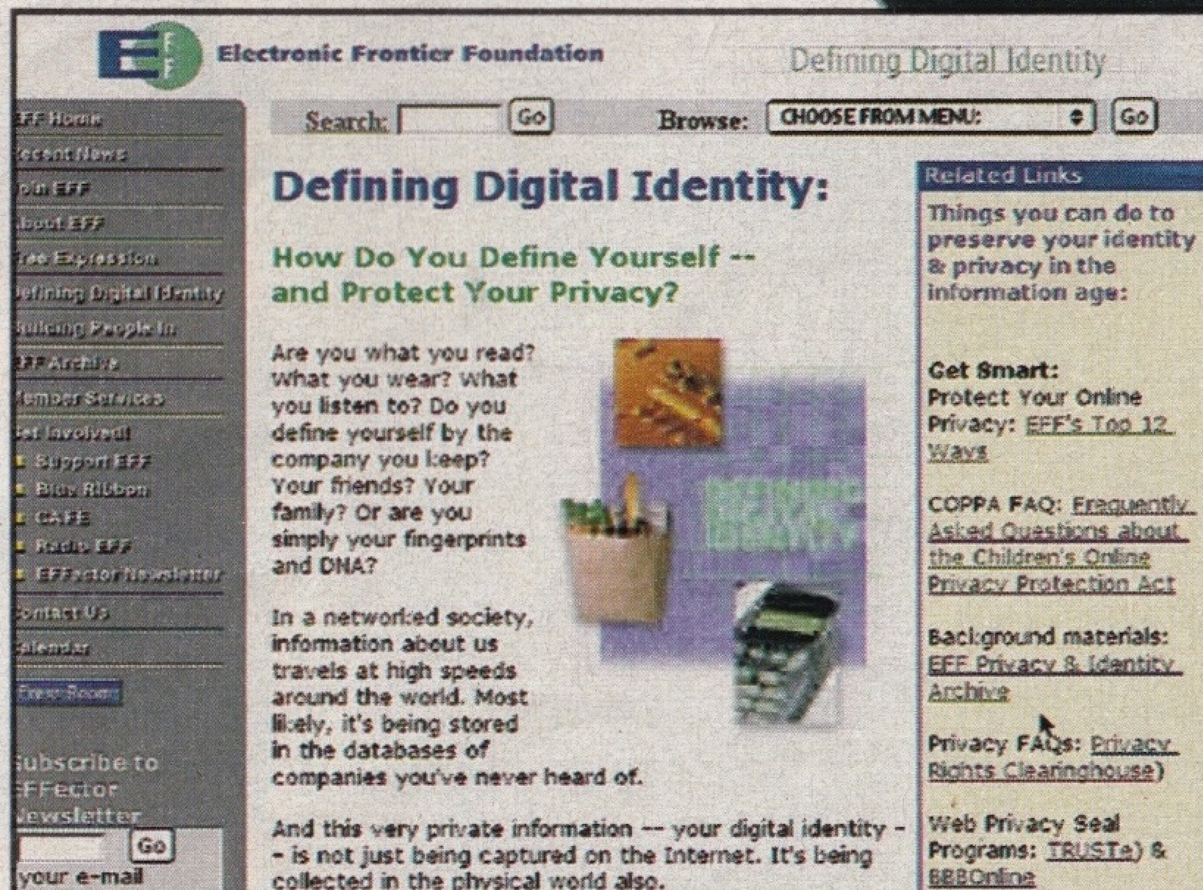
Nic bardziej błędnego. Większość użytkowników Internetu nie zdaje sobie sprawy, że wszystkie ich kroki w wirtualnej rzeczywistości są obserwowane. Każdy internauta po wejściu do Sieci zostawia mnóstwo różnych śladów. Wiele osób i instytucji zajmuje się zbieraniem takich właśnie śladów i układaniem z nich konkretnych portretów. Nad tym, aby te portrety były jak najdokładniejsze, nieustannie czuwają dwaj bracia – „Wielki Brat" i „Mały Brat".



Wielki i Mały Brat

Nazwą „Wielki Brat" zwykło się określać wszystkie przypadki obserwowania, śledzenia lub cenzurowania internetowych poczynań obywateli jakiegoś państwa. Nazwa ta pochodzi od imienia despotycznego władcy ze słynnej książki „Rok 1984" George'a Orwella. W powieści „Wielki Brat" nadzorował każdy krok obywateli. Mówił im, co mają myśleć, co czytać, a nawet, jak się ubierać. W dzisiejszym świecie na szczęście Wielcy Bracia nie są aż tak wielcy, ale nie można ich lekceważyć.

Pionierami w elektronicznym śledzeniu obywateli byli Amerykanie. Wymyślili chip o nazwie Clipper, który, montowany w telewizorach, miał umożliwić rodzicom nadzorowanie programów, jakie oglądają ich dzieci. Ostatnim wynalazkiem jest system o obiecującej nazwie Carnivore (mięsożerca),



W Sieci jest wiele adresów, które oferują chroniące twoją prywatność programy. Znajdziesz je np. na stronie www.eff.org

który jest tak sprytny, że potrafi podglądać Internet, sprawdzać e-maile i podsłuchiwać rozmowy telefoniczne.

A po co to wszystko? To dość proste. Zawsze przecież lepiej wiedzieć, o czym obywatele mówią, myślą, co kupują, jedzą itp. W wielu państwach takie informacje są potrzebne rządowi do skutecznego sprawowania władzy. W Chinach np. dostęp do Internetu został ograniczany i nawet jeśli ktoś uzyska połączenie z Siecią, może surfować tylko tam, gdzie władze mu pozwolą. Wielu Chińczyków protestuje przeciw takiej formie cenzury.

Szczególną odmianą podglądactwa jest proceder uprawiany przez portale i inne firmy, które zarabiają na internetowym handlu. Polega on na zbieraniu informacji o odwiedzających daną stronę internautach. Następnie, na podstawie tych danych, budowane są profile użytkownika, które mówią o tym, co i za ile jesteś w stanie kupić. **Takie śledzenie dla pieniędzy określa się właśnie terminem „Mały Brat".**

Większość portali zbiera takie dane, nie informując o tym użytkowników. Później wielkie firmy zatrudniają całe tabuny psychologów, socjologów oraz innych „mędrców", którzy te informacje analizują, porównują, kompilują i robią rzeczy, o których sami pewnie nie mają pojęcia, aby w końcu dojść do genialnego wniosku, że Janek Wiśniewski z Grudziądza ma chomika i najprawdopodobniej będzie chciał kupić dla niego karmę. Następnego dnia – ni stąd, ni zowąd – w skrzynce e-mailowej Janka znajduje się reklama doskonałej karmy dla chomików.

Innymi narzędziami, które skutecznie śledzą każdy twój krok, są specjalne programy do nadzorowania ruchu w Sieci. Bardzo często instaluje się je w różnych biurach i szkołach. W biurach pracodawcy montują takie narzędzia po to, aby pracownicy nie tracili czasu na hasanie po Sieci. Czasami również podglądają pracownicą korespondencję, by przekonać się, czy nikt nie zdradził żadnej ważnej tajemnicy firmy ani nie plotkował na swojego szefa.

W szkołach takie programy instaluje się zazwyczaj po to, aby uczniowie nie mieli dostępu do stron z pornografią i innymi niepożądanymi treściami. Tak więc musisz bardzo uważać, na jakie strony wchodzisz podczas używania szkolnego komputera, bo jest naprawdę spore prawdopodobieństwo, że ktoś cię obserwuje.

safeWeb
One Click Privacy Anywhere, Anytime.
Enter the address of the Web site you wish to view securely: Go!
Modify Browser Start Page to Always Start Safely
Pardon our service. SafeWeb may be slower than normal this week as we upgrade our network.
Triangle Boy is Here!
SafeWeb Always:
- encrypts and protects content
- sanitizes dangerous scripts and flash
- masks your computer's address
SafeWeb Lets You:
- block profiling cookies
- profile the profilers
- disable pop-up windows
Webmasters: Add a SafeWeb button to your site to support online privacy.
How It Works | Help | About Us | Press Room | Privacy Policy | Terms of Use

Dzięki temu programowi będziesz mógł spać spokojnie. Twoje dane są dobrze chronione. Szukaj go na www.safeweb.com



**Welcome to the MIT Distribution Center for PGP (Pretty Goo[d]
Privacy)**

FLASH: PGP Freeware v6.5.8 is now available for Windows 95/98/NT/2000! and the Macintosh
PGP Freeware v6.5.8 is MacOS 7.6.1+
PGP Command Line Freeware v6.5.8 is now available for AIX/HP-UX/Linux/Solaris!
PGP Certificate Server Freeware v2.5.8 is now available for Windows NT/2000 and Solaris!

PGP® or Pretty Good Privacy® is a powerful cryptographic product family that enables people to securely exchange messages, and to secur[e] ... and network connections with both *privacy* and *strong authentication*

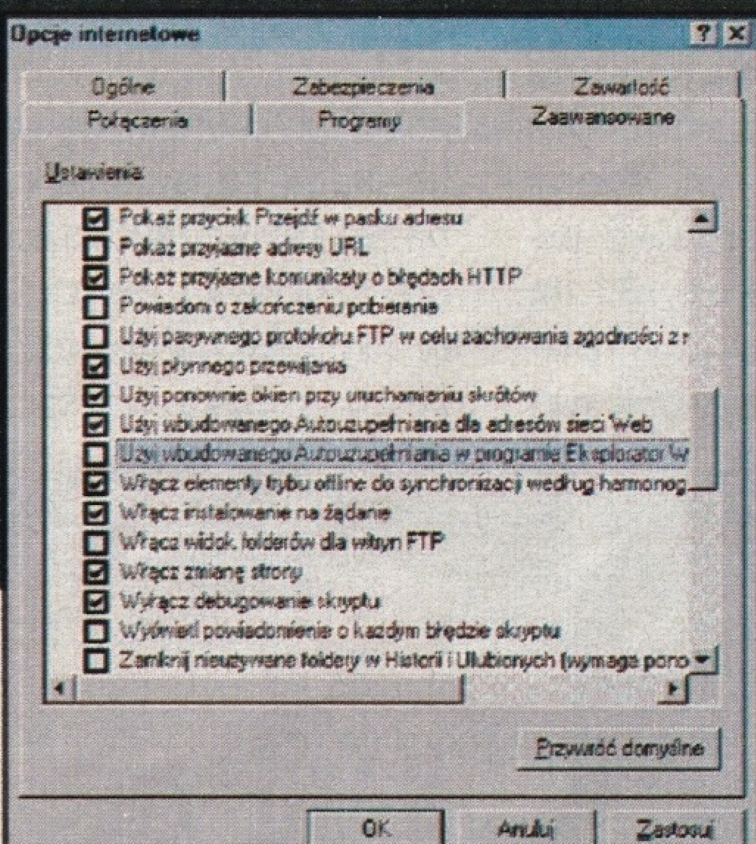
Privacy means that only the intended recipient of a message can read it. By providing the ability to encrypt messages, PGP provides protectio[n] ... eavesdropping on the network. Even if the information is intercepted, it is completely unreadable to the snooper. ***Authentication*** identifies th[e] ... information, certainty that it is authentic, and that it has not been altered. Authentication also provides an extremely valuable tool in network s[ecurity] ... the identity of an individual. In addition to secure messaging, PGP also provides secure data storage, enabling you to encrypt files stored on y[our] ...

*Gdy zainstalujesz Preety Good Privacy (**www.web.mit.edu/network/pgp.html**), będziesz mógł bezpiecznie buszować po Sieci*

Skąd oni to wszystko wiedzą?

Tak jak każdy z nas ma swoje imię i nazwisko, tak każdy komputer podłączony do Internetu ma swój adres IP (Internet Protocol), za pomocą którego jest identyfikowany. Gdy wchodzisz na jakąś stronę, serwer odczytuje twój identyfikator i już wie, przez jaką sieć się łączysz i jakie strony odwiedzasz.

Innym źródłem danych są różne ankiety i pliki cookies (ciasteczka). Pierwsze wypełniasz z własnej woli, najczęściej podczas rejestrowania jakiejś usługi, np. darmowej skrzynki e-mailowej. Takie formularze zawierają często szczegółowe pytania o twoje upodobania. Warto więc uważać na to, co piszesz w ankietach. Ciesteczka zaś to z pozoru nieszkodliwe pliki, które przechowują drobne informacje o internaucie. Trzeba jednak zwracać uwagę, co się w nich znajduje. Tylko zachowując szczególną ostrożność będziesz miał bowiem pewność, że nikt nie wykorzysta zdobytej o tobie wiedzy przeciwko tobie.



Odpowiednie ustawienie opcji przeglądarki utrudni życie internetowym podglądaczom

Broń się!

Najlepszą obroną przed sieciową inwigilacją jest świadome i uważne korzystanie z Internetu. Oto jak specjaliści z Consumers International radzą zachować prywatność w Sieci. Jeżeli będziesz przestrzegał tych pięciu rad, ustrzeżesz się przed wścibskimi Wielkim i Małym Bratem.

■ Mów tylko tyle, ile naprawdę musisz.
Chodzi o to, aby podawać tylko niezbędne informacje. W formularzach wypełniaj tylko te pola, które oznaczone są jako obowiązkowe. Jeżeli to możliwe, używaj pseudonimu. Koniecznie wyłącz w przeglądarce opcję „Autouzupełnianie".

■ Załóż osobną skrzynkę pocztową.
Na jednym z bezpłatnych portali załóż sobie skrzynkę, której adres będziesz podawał w różnych ankietach. Jeżeli będzie się ona niepokojąco często zapełniała reklamami, wystarczy, że ją zlikwidujesz i założysz sobie konto gdzie indziej.

■ Wystrzegaj się ciasteczek („cookies").

■ Używaj dodatkowych programów.
Najłatwiejszym sposobem jest korzystanie z programów umożliwiających anonimowe surfowanie po Sieci, np. z Preety Good Privacy (http://web.mit.edu/network/pgp.html) lub znacznie prostszego w obsłudze SafeWeb (http://www.safeweb.com).

■ Poznaj swoje prawa.
Pamiętaj, że na straży twoich praw stoi wymiar sprawiedliwości. Warto wiedzieć, kto i jakie dane o tobie może przechowywać czy przetwarzać. W Polsce organem odpowiedzialnym za bezpieczeństwo danych jest Główny Inspektor Ochrony Danych Osobowych (adres w Sieci http://www.giodo.gov.pl)

Tekst: Alexander Winciorek, Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

PRZYCZAJONY TYGRYS UKRYTY SMOK

Ten film jest jak wyrafinowane chińskie przyjęcie połączone z niespieszną kulturalną rozmową. Jeśli lubisz niewybredne dowcipy, żarcie i piwo, nie zaglądaj do domu Tygrysa i Smoka

PREMIERA 9.03.2001



Czarna Chmura to postrach pustyni. Do czasu, gdy nie spotka godnej siebie przeciwniczki...



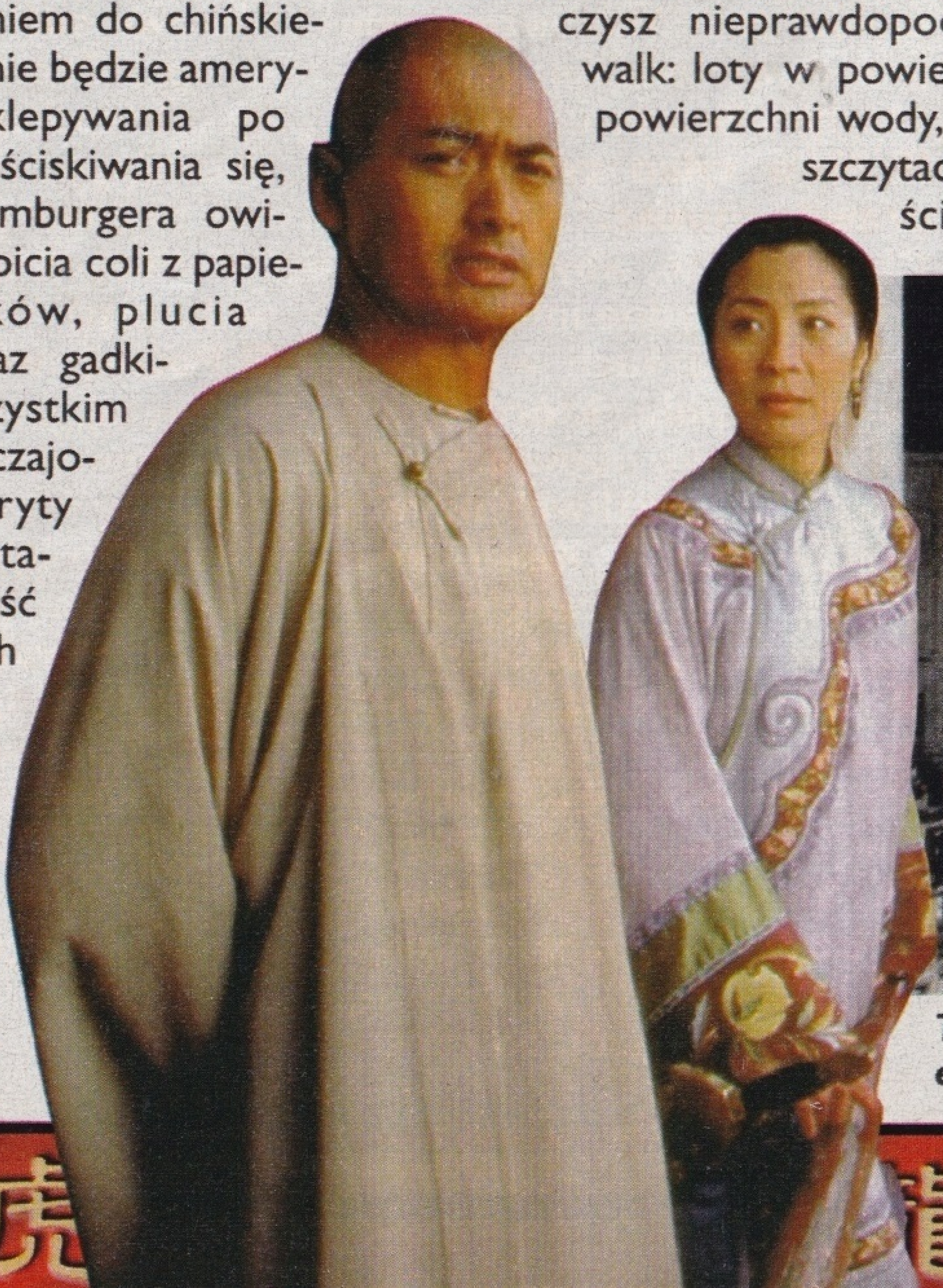
Yu Shu Lien to jedna z nielicznych kobiet-wojowniczek





Technika walki to nie wszystko. Uczniowie szkoły Wudan dążą przede wszystkim do osiągnięcia doskonałości, a nie zabijania

Zaproszenie na film „Przyczajony tygrys, ukryty smok” jest zaproszeniem do chińskiego domu, gdzie nie będzie amerykańskiego poklepywania po ramionach i obściskiwania się, pochłaniania hamburgera owiniętego w folię, picia coli z papierowych kubków, plucia popcornem oraz gadkiszmatki o wszystkim i niczym. „Przyczajony tygrys, ukryty smok” to fantastyczna opowieść o mistrzach sztuk walki, ukradzionym magicznym mieczu, konflikcie pomiędzy Dobrem i Złem, spełnionej i niespełnionej miłości oraz zbrodni i karze za popełnione niegodziwości. To film, w którym zobaczysz nieprawdopodobne sceny walk: loty w powietrzu, bieg po powierzchni wody, pojedynki na szczytach drzew, pościgi po dachach. Dowiesz się też, że siła i technika walki to jeszcze nie wszystko. Trzeba wiedzieć, jak z nich skorzystać. Bo tylko dobra intencja przyniesie zamierzony efekt. Ale jeśli spodziewasz się, że to chińska wersja „Matrixa”, w którym technikę zastąpiła magia, to bardzo się rozczarujesz. „Przyczajony tygrys, ukryty smok” nie jest filmem sensacyjnym. Nie ma w nim nagłych zwrotów akcji, choć jest intryga, z ekranu nie leją się hektolitry krwi, a specjaliści od efektów specjalnych nie przygotowali gadżetów udających odrąbane kończyny i wyprute flaki. Bowiem jak twierdzi reżyser filmu, Ang Lee, kultura Wschodu, w przeciwieństwie do Zachodu, dąży do załagodzenia, a nie zaostrzenia konfliktu. Zdanie to doskonale podsumowuje cały obraz i wymowę filmu.





Tradycyjny, chiński dom. Scenografom udało sie odtworzyć na ekranie specyficzny klimat takiego miejsca

INFO

10 nominacji do Oscara

- najlepszy film
- najlepszy film zagraniczny
- najlepszy reżyser
- najlepsze kostiumy
- najlepsza muzyka
- najlepszy scenariusz nieoryginalny
- najlepsze zdjęcia
- najlepsza scenografia
- najlepszy montaż
- najlepsza piosenka

Tekst: Jacek „Randall” Piekara; Zdjęcia: Syrena Entertainment Group

SZTUKA WALKI





Filmy z krainy Wielkiego Muru od zawsze fascynowały widzów doskonałymi scenami walki. Kopnięcia, uniki, ciosy i wyskoki – to wszystko raczej przypomina taniec, a nie śmiertelny pojedynek. A jeśli do tego dodasz iście cyrkowe umiejętności żonglowania mieczem i innym żelastwem – wyjdzie coś ekstra!

Pomysł 5	Aktorzy 6	Akcja 5
Przyczajony tygrys, ukryty smok Chiny/ Tajwan/ Hongkong/ USA	Premiera: 9 marca	Od lat 15

www.crouchingtiger.com

Czasem nawet niewiarygodne umiejętności i prawość charakteru nie wystarczą do szczęścia — **5+**

„Przyczajony tygrys, ukryty smok" został przygotowany od początku do końca przez ekipę chińskich realizatorów, możesz tu więc zobaczyć Chiny nieprzepuszczone przez hollywoodzką maszynkę, która tradycję, kulturę i historię opisywanego kraju potrafi sprowadzić do sentymentalnego banału. Film Anga Lee jest w wielu miejscach zaprzeczeniem amerykańskiej wizji kina. Można też zauważyć ogromne różnice pomiędzy prowadzeniem kamery w typowych bijatykach Hollywoodu, a w „Przyczajonym tygrysie, ukrytym smoku". Film, choć jest obrazem dynamicznym, nie został jednak przygotowany w tak popularnej ostatnio technice wideoklipu.



Miłość nie wybiera. Niestety, jak zawsze, wymaga poświęceń. Nie ma lekko...

Oczywiście jest też baśnią i należy go traktować w takich właśnie kategoriach (ale również jako filozoficzną rozprawkę i moralitet). Jego główny element stanowi walka. Ale takie sceny, mimo że wyreżyserowane z nieprawdopodobnym mistrzostwem, bardziej przypominają balet niż prawdziwy pojedynek. Bohaterowie używają pokaźnego arsenału przeróżnych broni, którymi są miecze, maczugi, sierpy, strzałki, kije, shurikany, łuki itd., ale posługują się nimi w sposób rozważny i oszczędny. Tylko, gdy inne metody rozwiązania konfliktu zawodzą. Bo też film „Przyczajony tegrys, ukryty smok" jest o tym, że jedną z najgorszych rzeczy jest zbędna przemoc, a prawdziwy mistrz sztuk walki musi być jednocześnie prawym człowiekiem, który po miecz sięga naprawdę w ostateczności. Zwycięstwo nie przynosi mu wcale wielkiej satysfakcji, bo jest sprzeczne z jego potrzebą czynienia Dobra. Jest raczej przymusem, któremu honorowy wojownik musi się podporządkować.



Tym, którzy lubią piękne pejzaże i znakomitą scenografię, film na pewno się spodoba. Tu wszystko jest wyrafinowane, przesycone specyficznym nastrojem, z którym doskonale współgra nominowana do Oscara muzyka.

Film może się podobać. Jest wciągający, magiczny, do tego daje do myślenia. Zakończenie można bowiem interpretować na różne sposoby, zarówno odwołując się do pradawnej legendy, jak i sytuacji, w której trwają bohaterowie. Dlatego każdy znajdzie tu coś dla siebie: radość i smutek, walkę i oczyszczenie.

INFO

Ciekawostki

* Tytuł filmu pochodzi od imion bohaterów (Jen i Lo), które w dialekcie mandaryńskim oznaczają właśnie smoka i tygrysa.
* Aktorzy rozmawiają ze sobą w dialekcie mandaryńskim, bardzo różniącym się od powszechnie używanego w Chinach dialektu kantońskiego. Część aktorów nie znała tego języka, więc musiała uczyć się wszystkich dialogów na pamięć. Dla osób znających ten dialekt końcowe efekty i tak są podobno bardzo zabawne (tak jak dla nas Czech mówiący po polsku).
* Choreografią walk zajmował się Yuen Wo-ping, ten sam specjalista, który pracował przy słynnym „Matrixie".
* Yun-Fat Chow, grający mistrza Li Mu Bai, jest jedną z największych gwiazd kina azjatyckiego, a jego popularność porównuje się ze sławą Bruce'a Lee.
* Ziyi Zhang, która wcieliła się w rolę kapryśnej Jen, była gwiazdą chińskiego baletu.
* Wszystkie ewolucje aktorzy wykonują bez pomocy kaskaderów. Niestety, często sceny walki kręcone przy użyciu lin kończyły się bolesną stłuczką ze ścianą.
* Postaci z filmu reprezentują szkołę Wudan. Jest to najbardziej znana obok Shaolin szkoła walki, w której nacisk kładzie się jednak na poszukiwanie mocy wewnętrznej, duchowej, a nie siły fizycznej.



Sekret biegania po murze wyjaśniony. Wystarczy stalowa linka i pomoc ekipy



Pojedynek w koronach drzew. To naprawdę zapiera dech w piersiach

Czcigodny Li Mu Bai jak zawsze powściągliwy. Świetnie walczy, ale rozmawiać o uczuciach nie umie

Lama – zwierzę juczne z gatunku wielbłądów, udomowiona forma guanako. Zaraz, zaraz, a może to jest zaczarowany król!

Nowe szaty Króla

We wszystkich animowanych filmach wytwórni Walta Disneya jest coś magicznego. Nie wiadomo, jakim cudem potrafią one rozbawić zarówno małe dzieci, jak i młodzież, ich rodziców, a nawet dziadków! Najlepszy dowód stanowią tu „Nowe szaty króla", znane na świecie jako „Emperor's New Groove" (grę pod tym samym tytułem CLICK! zrecenzował w numerze 5/2001). W opinii amerykańskich krytyków jest to naprawdę ciekawe i spójne dzieło, mimo że pracowało nad nim 400 artystów-plastyków i około 300 techników.

Film opowiada historię krnąbrnego, kapryśnego władcy jednego z państewek Ameryki Południowej. Młody Kuzko myśli tylko o sobie i zupełnie nie interesuje się losami swych poddanych. Jednak pewnego dnia jego żądna władzy doradczyni Yzma zamienia go w lamę. Zwierzę zostaje wyekspediowane do dżungli i pozostawione samemu sobie. Tam władcę spotyka poczciwy wieśniak imieniem Pacza. Panowie zaprzyjaźniają się i postanawiają podjąć walkę z Yzmą. Czasu jest mało – okrutna kobieta przygotowuje już koronację, zaś Kuzko wciąż jeszcze nie nauczył się ogłady, uczciwości i wrażliwości. No i wygląda jakoś tak... niewyjściowo.

Pomysł nakręcenia „Nowych szat króla" zrodził się w 1994 roku. Początkowo miała to być adaptacja jednej ze starych, prekolumbijskich legend. Realizatorzy jednak stwierdzili, że nie jest to najlepszy pomysł. Szybciutko przerobili scenariusz – i tak z poważnej bajki z morałem zrobiła się zwariowana komedia.



Yzma, jak na złą kobietę i czarny charakter przystało, knuje, jak tu przejąć władzę w państwie

PREMIERA 13.04.2001

„Od początku wiedziałem, że bohaterowie mojego filmu muszą być bardziej szurnięci! Dlatego właśnie Kuzko i Pacza to klasycznie niedobrana para: młody facet, który myśli tylko o sobie, oraz wieśniak, który wcale o sobie nie myśli" – mówi o swoim pomyśle reżyser Mark Dindal.

Dzięki przyjęciu tej właśnie konwencji animatorzy mogli popuścić wodze fantazji. Nik Ranieri, odpowiadający za postać króla, spędził wiele dni w ZOO, przyglądając się zachowaniu lam. Gdy przystępował do pracy nad filmem, stwierdził z rezygnacją: „Będziemy starać się animować Kuzko tak, jakby był chartem afgańskim czy innym kudłatym psem. Z prawdziwą lamą byłoby za trudno". Problemy mieli też twórcy postaci Kronka, pomocnika Yzmy. „To człowiek, który ciągle gada i nic mu się nie udaje" – mówił scenarzysta David Reynolds. „Facet porusza się z pewnym trudem, w rytmie staccato, niczym robot" – twierdził grafik Tony Bancroft, który na potrzeby filmu narysował kilka tysięcy podobizn Kronka. Obaj panowie byli jednak zadowoleni z końcowego efektu.

Twórcy „Nowych szat króla" nie ograniczali się tylko do długich dyskusji na temat swoich bohaterów. W 1996 roku wyprawili się bowiem na dziesięć dni do Peru, by na własne oczy zobaczyć miejsca, w których toczyć się będzie akcja ich filmu. Zwiedzili górskie miasteczko Machu Picchu oraz leżącą ponad 3500 metrów nad poziomem morza osadę Cuzco. Wzięli nawet udział w spływie tratwami. Podczas pobytu w Peru obejrzeli także setki malowideł Inków – Indian niegdyś zamieszkujących te tereny. To właśnie one stały się dla nich inspiracją w czasie prac nad „Nowymi szatami króla".



Zamiłowanie do biżuterii i innych dodatków to znak rozpoznawczy Yzmy

W Polsce film ukaże się w wersji zdubbingowanej. Swoich głosów filmowym postaciom użyczyli znani aktorzy teatralni i filmowi: Maciej Stuhr, Paweł Sanakiewicz, Jacek Mikołajczak i Ewa Kolasińska. Specjalnie na potrzeby kina przebojową piosenkę „Cuda świata" zaśpiewał Krzysztof Krawczyk. **W radiu możesz też usłyszeć utwory Stinga, które piosenkarz skomponował właśnie do tej produkcji. Artysta pracował nad nimi blisko trzy lata, po czym dowiedział się, że większość nie zostanie wykorzystana w filmie!** Wszystko dlatego, że autorzy zamiast okraszonej piosenkami bajki postanowili zrobić komedię. Sting otrzymał nominację do Oscara za utwór „My Funny Friend and Me", ale mimo to wyznał: „Chwilami miałem ochotę udusić reżysera bądź zepchnąć go z urwiska". A podobno filmy animowane nie budzą w ludziach agresji...



Kuzko i Pacza to para zupełnie różnych bohaterów. Dlatego ich wspólna wędrówka przez knieje rozbawi cię do łez

Pomysł 5	Animacja 5	Akcja 5
Nowe szaty króla Aninowane przygody / USA	Premiera: 13 kwietnia	Od lat 0

www.emperorsnewgroove.com

Lamą nie tak łatwo i niezbyt przyjemnie być. Zwłaszcza, jak jest się też królem — 5

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Syrena Entertainment Group, Monolith, Intercinema

U PROGU SŁAWY

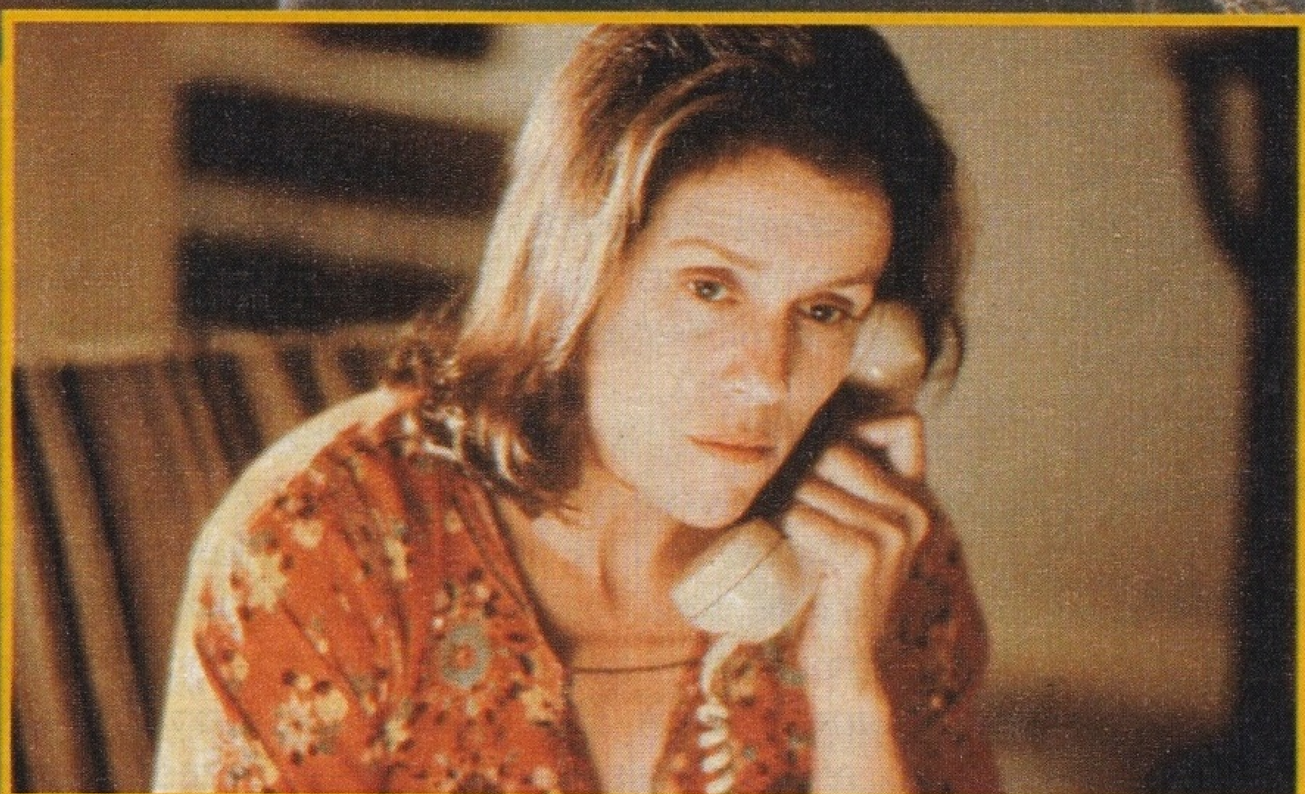
Tak jak techno rządziło w latach dziewięćdziesiątych, a disco dekadę wcześniej, tak rock był muzyką, która niepodzielnie królowała przed 1980 rokiem. O czasach jej świetności i o ludziach wówczas żyjących opowiada nagrodzona Złotym Globem komedia „U progu sławy".

Piętnastoletni William Miller marzy, by zostać dziennikarzem i pisać o swych ulubionych zespołach. Pewnego dnia jego pragnienie spełnia się – wpływowy reporter Lester Bangs zleca mu przeprowadzenie wywiadu z członkami grupy Black Sabbath. Dzięki niemu chłopak poznaje największe gwiazdy estrady i zostaje stałym bywalcem rockowych koncertów. Podczas jednego z nich spotyka charyzmatycznego gitarzystę świetnie zapowiadającego się zespołu Stillwater. **Wkrótce William zaczyna uchodzić za znawcę ich muzyki. Gdy grupa odnosi sukces, prestiżowy magazyn „The Rolling Stone" proponuje mu napisanie obszernego artykułu na ich temat.** Mimo obiekcji matki, młodziutki dziennikarz rusza w trasę koncertową Stillwater...

Zespół ten, choć wykonuje w „U progu sławy" kilka naprawdę fajnych piosenek, w rzeczywistości nigdy nie istniał! Stworzyli go aktorzy i muzycy zaproszeni przez reżysera Camerona Crowe na plan filmowy. Jak twierdzą, bawili się przy tym naprawdę świetnie i nigdy nie zapomną tej przygody. Dużo trudniejsze zadanie miała laureatka Oskara za obraz „Fargo", Frances McDormand. W „U progu sławy" zagrała niecierpiącą rocka matkę Williama. Musiała więc zapomnieć o swoich upodobaniach, bo prywatnie aktorka jest zakochana w tym gatunku muzyki. W przerwie między zdjęciami nieraz chwytała za gitarę i śpiewała na cały głos. Jej brawurowe wykonanie piosenki „Iron Man" grupy Black Sabbath wzbudziło ogromny entuzjazm wśród ekipy pracującej nad filmem. Oklaskom i gratulacjom nie było końca.

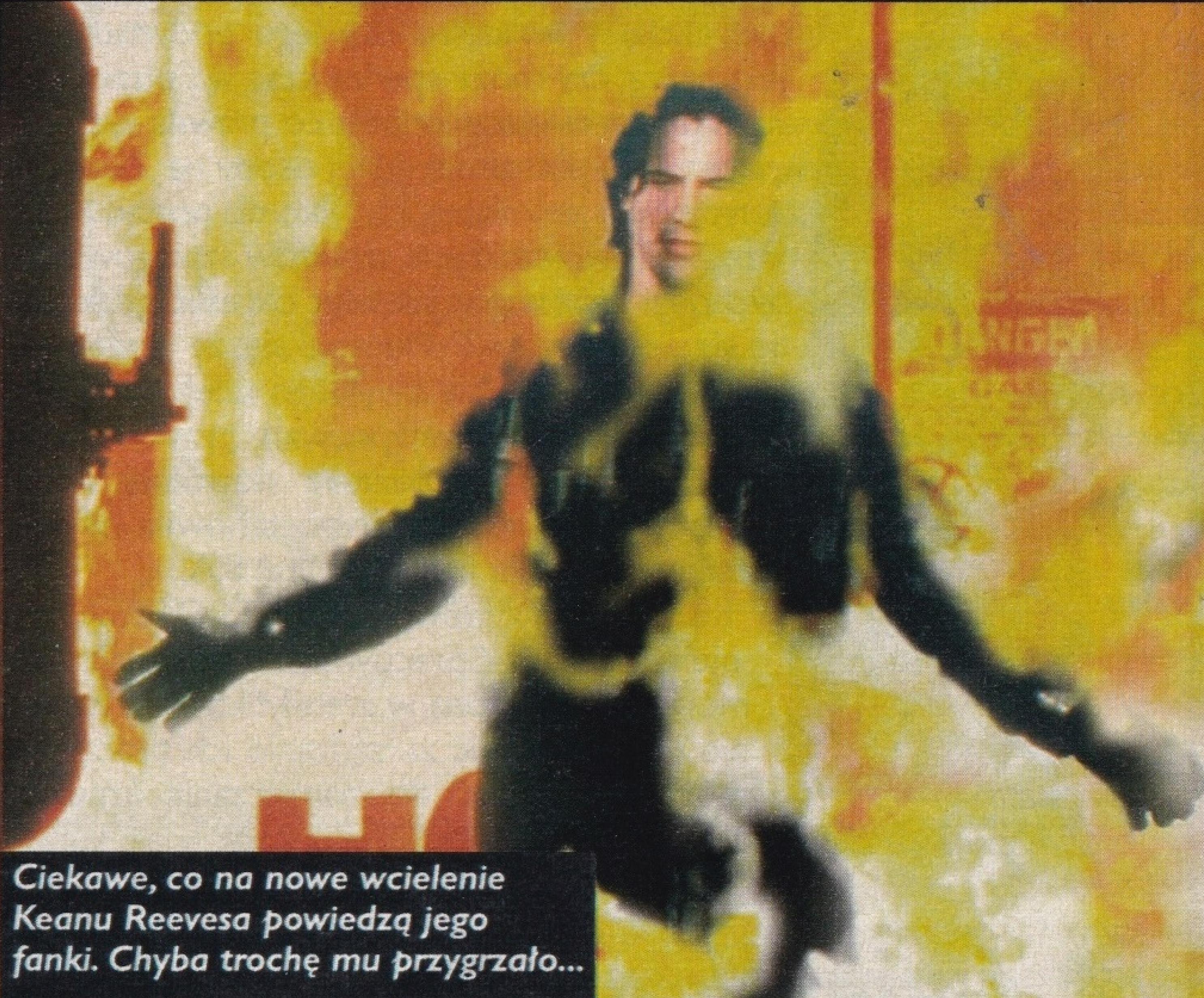


W Stanach Zjednoczonych film przyjęto niezwykle ciepło. Dzisiejsi 30-latkowie pamiętają bowiem czasy, gdy takie zespoły jak Led Zeppelin, Yes czy The Who rządziły rockową sceną. Dla nich „U progu sławy" było więc sentymentalną podróżą w przeszłość, do lat ich dzieciństwa, do modnych odcieni brązu, żółci i zieleni oraz spodni-dzwonów. Młodsi widzowie bawili się w kinie nie gorzej niż ich starsi towarzysze. Twierdzili przy tym, że film jest prześmieszną opowieścią o dojrzewaniu i o problemach, z którymi styka się człowiek, wkraczając w świat dorosłych.


Matki nie zawsze mogą zrozumieć pasje swoich dzieci. Zwłaszcza, gdy nie cierpią rocka, którego kocha syn

Obserwator




Ciekawe, co na nowe wcielenie Keanu Reevesa powiedzą jego fanki. Chyba trochę mu przygrzało...

Olbrzymi sukces „Matrix" najwyraźniej zmęczył Keanu Reevesa. Popularny aktor postanowił zrobić sobie urlop od ratowania świata i chociaż na chwilę zająć się czymś bardziej niegodziwym. Na przykład zabawą w seryjnego mordercę.

Agent FBI Joel Campbell (w tej roli James Spader, znany z „Gwiezdnych Wrót") czuje się wykończony pracą. W przeciągu ostatniej dekady widział tyle zbrodni, że nie ma już sił dalej walczyć. Tymczasem w jego ukochanym mieście, Los Angeles, psychopatów wciąż przybywa. Kolejni szaleńcy są coraz bezczelniejsi, a zarazem niezwykle trudni do wyśledzenia. Campbell wyjeżdża więc do Chicago, by tam w spokoju doczekać emerytury. Jednak David Allen Griffin (Keanu Reeves) nie zamierza mu odpuścić. Przez całe trzy lata Griffin bawił się z Campbellem w kotka i myszkę, i bardzo mu się to spodobało. Maniakalny morderca rusza więc śladem policjanta, by znów poczuć na swych plecach światła ścigającego go samochodu policyjnego...

„Obserwator" jest opowieścią o skomplikowanych relacjach pomiędzy okrutnym mordercą i przedstawicielem prawa. Keanu Reeves w nietypowej dla siebie roli „czarnego charakteru" wypada dobrze – co świetnie rokuje zbliżającemu się „Matrixowi 2".


Agent Campbell wyraźnie ma dosyć walki z przestępcami. Czas na urlop?

TITANIC

Jeżeli film TITANIC z Leonardo DiCaprio zrobił na tobie równie wielkie wrażenie, co na większości mieszkanek kuli ziemskiej, to z pewnością zainteresuje cię poniższa wiadomość. Otóż zatopiony statek powrócił w wersji animowanej!

10 kwietnia 1912 roku z portu Southampton w swój dziewiczy rejs wypłynął największy w historii ludzkości i „niezatapialny" liniowiec. Na jego pokładzie wesoło plotkowała śmietanka towarzyska. Jak w każdy rejs, tak i w ten feralny, wyruszyły także zwierzęta. Na statku płynęły zawsze żądne przygód okrętowe szczury, którym niestraszne są morskie przygody, rozkochane w swych właścicielach dalmatyńczyki, stateczna kotka z wyższych sfer, wiewiórki, myszy i ptaki. Tym razem realizatorzy filmu postanowili przedstawić właśnie ich historię i dramatyczną walkę o przeżycie...



news telegram

SUKCES BIG BROTHERA?
Czy się to komuś podoba, czy nie, program Big Brother stał się niewątpliwie telewizyjnym wydarzeniem roku. Równie duże zainteresowanie budzą strony internetowe Wielkiego Brata, które odwiedza kilkanaście tysięcy osób na minutę. Jeszcze więcej osób było chętnych do oglądania w Sieci bezpośrednich transmisji wideo z domu BB – w pewnym momencie serwer firmy portal.pl obsługującej transmisję po prostu odmówił współpracy.

EXPLORER 6 NADCIĄGA
Coraz bliżej premiery najnowszej, szóstej już, wersji Internet Explorera firmy Microsoft. Na razie w Sieci można podziwiać pierwszą wersję „public preview".

INTERAKTYWNE MTV
Północnoeuropejski oddział MTV planuje uruchomienie w ramach swojego programu usług interaktywnych (gry, wybór kamery przez widza itp.). W tym celu MTV podjęła współpracę z firmą Tripledash, zajmującą się telewizją interaktywną. Do końca roku nowe usługi mają być dostępne w całej Europie Północnej.

APPLE + AMD?
Jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy, firma Apple zamierza produkować komputery korzystające z procesorów AMD. Również najnowszy system Mac OS X można łatwo przystosować do pracy z procesorami x86.

GEFORCE I PENTIUM SĄ OK
Pogłoski, jakoby Pentium 4 oraz karta GeForce 3 nie mogły ze sobą poprawnie działać, okazały się tylko plotką. Po testach stwierdzono, że nie występują żadne problemy ze współpracą tych elementów.

NOWY NUMER DO SIECI
IDS udostępnił nowy, ogólnopolski numer dostępowy do Internetu. Aby połączyć się z Siecią, wystarczy wybrać numer 0209274 (nazwa użytkownika) i hasło: ids. Za połączenie w godzinach 18.00-7.30 płaci się według zwykłych taryf TP S.A., pomiędzy 7.30 a 18.00 trzeba natomiast wykupić kosztujący 50 zł abonament.

„SKÓRY" ZAKAZANE?
Być może już wkrótce używanie popularnych „skór" dla programu WinAmp czy też dodatkowych tematów zmieniających wygląd Windows będzie nielegalne! Wszystko za sprawą próby opatentowania przez Apple pomysłu na zmianę wyglądu aplikacji. Jeśli sąd w USA uzna, że patent został przyznany zgodnie z prawem, to właśnie Apple będzie decydował, czy jakaś firma może wykorzystać pomysł zmiany skór programów. Być może wkrótce nowe powłoki dla Windows będą dostępne wyłącznie na pirackich serwerach?

Coś dla terrorystów

Czy czeka nas zmasowany atak wirusów?



Jak bardzo groźne mogą być wirusy, wie chyba każdy użytkownik komputera. Co prawda większość czytelników CLICKA! nie trzyma na domowym PC ściśle tajnych danych ani np. wyników wieloletnich badań naukowych, ale i tak myśl o zniszczeniu zawartości dysku twardego napawa niepokojem. Nic więc dziwnego, że twórcy wirusów są powszechnie ścigani, a ich działalność publicznie piętnowana. Jak się jednak okazuje, nie brakuje osób, które mają do tego tematu zupełnie swobodne podejście. Pewien nastoletni mieszkaniec Argentyny, ukrywający się pod pseudonimem Kalamar, napisał i udostępnił w Sieci program do... samodzielnego tworzenia wirusów. Jak stwierdzili fachowcy, narzędzie to pozwala w bardzo łatwy sposób produkować trudno wykrywalne komputerowe szkodniki typu „Anna Kournikova"! Co gorsze, program dostępny jest całkowicie za darmo i na pewno znajdą się chętni do jego wypróbowania. Nasza propozycja: może na Kalamarze?

Netia: my wolimy firmy...

Indywidualni klienci będą musieli jeszcze poczekać?

Firma Netia, posiadająca koncesję na świadczenie usług telefonicznych w kilku dużych regionach Polski, zaczyna podłączać pierwszych abonentów w Warszawie. Niestety, osoby prywatne, chcące skorzystać z usług konkurenta TP S.A., będą musiały jeszcze zaczekać. Przedstawiciele Netii dali bowiem do zrozumienia, że na początku udostępnią swoje usługi firmom i instytucjom, a dopiero później zwykłym, domowym użytkownikom. Nieładnie!

Szpieg w komórkowcu?

Teraz już nie uciekniesz przed wzrokiem swojego szefa



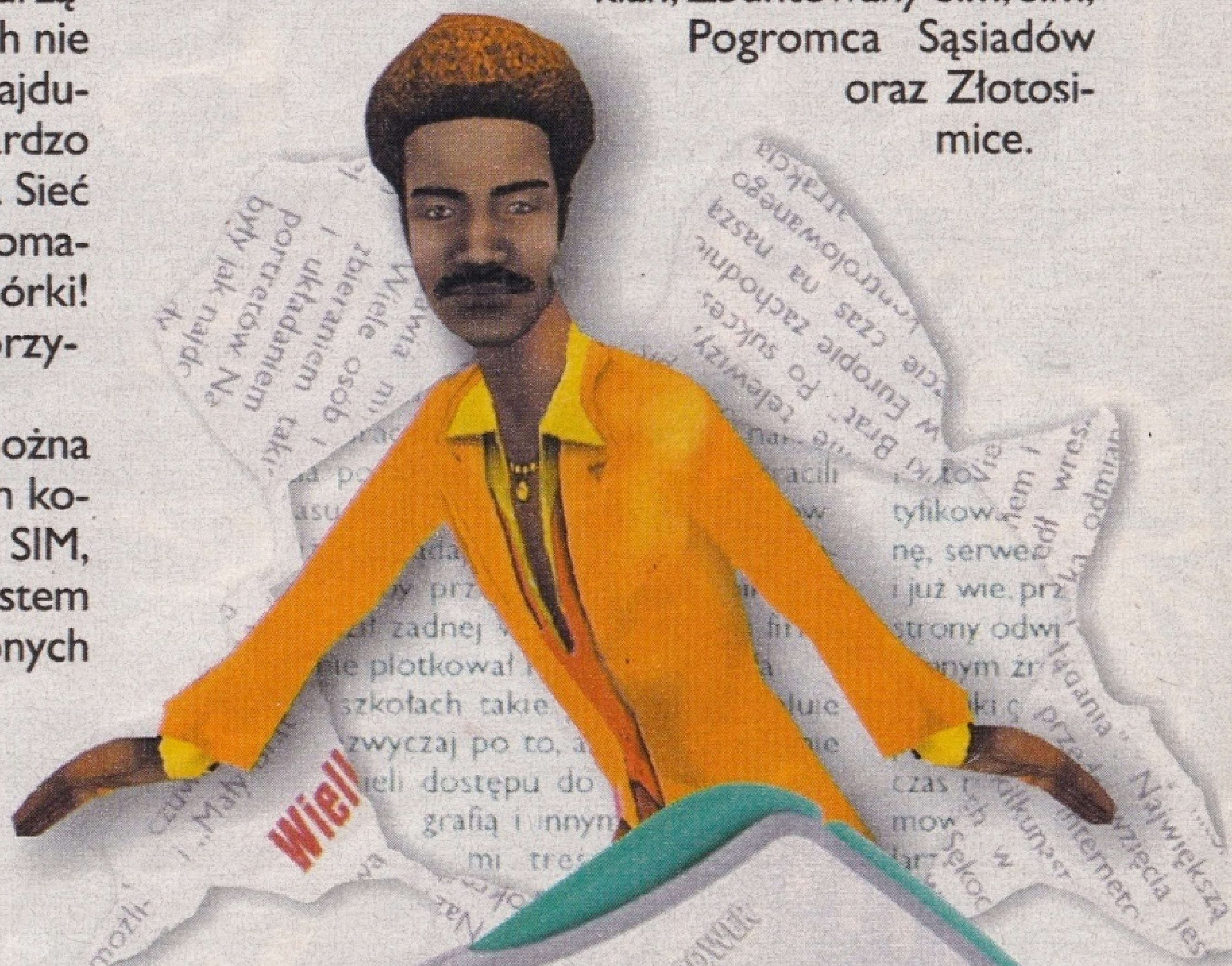
W niektórych firmach (np. świadczących usługi kurierskie lub transportowe) często przydaje się znajomość położenia swoich pracowników. Chyba każdy szef chciałby wiedzieć, czy jego podwładny zajęty jest pracą, czy może spędza czas w... pizzerii lub innym miłym miejscu. Istnieje co prawda system GPS pokazujący położenie danej osoby na Ziemi, ale informacja ta jest dostępna tylko dla posiadacza urządzenia. Również użycie satelitów szpiegowskich nie wchodzi tutaj w grę. Jak więc określić, gdzie znajduje się „podejrzany"? Okazuje się, że jest to bardzo proste, gdy użyje się zwykłego telefonu GSM. Sieć telefonii komórkowej pozwala przecież automatycznie określić położenie dowolnej komórki! Tę właściwość systemu postanowiła wykorzystać warszawska firma Monitel S.A.

Korzystając z nowej usługi PROTEKA, można nie tylko śledzić pracowników posiadających komórkę wyposażoną w zmodyfikowaną kartę SIM, ale też usprawnić zarządzanie ich pracą. System może też służyć do namierzania kradzionych samochodów. Wielki Brat patrzy?

Simsomania trwa!

Tajemnicza choroba nadal groźna

Okazuje się, że małe Simy są groźniejsze od stonki ziemniaczanej. Wszędzie ich pełno! Ich urokowi nie oparł się także sławny amerykański komik, Drew Carey. W jednym z odcinków swojego programu (pokazywanego też w Polsce) Drew i jego przyjaciele zostali zamienieni w Simy i przeniesieni do świata rodem ze znanej gry. To jeszcze nie koniec rewelacji. Ojcowie THE SIMS, firma Maxis, razem z jedną ze stacji telewizyjnych zastanawiają się nad zrobieniem serialu opowiadającego o życiu komputerowych Simów. Głównymi bohaterami tego niewątpliwie interesującego przedsięwzięcia będą członkowie normalnej rodziny, która przez przypadek została przeniesiona do Simmiasteczka. W tworzeniu programu będą uczestniczili także gracze bawiący się w THE SIMS ONLINE (planowana opcja wieloosobowej simzabawy). No cóż, takiej telenoweli brakuje tylko dobrego tytułu. My mamy już swoje kandydatury. Proponujemy Simklan; Zbuntowany Sim; Sim, Pogromca Sąsiadów oraz Złotosimice.



A świstak siedzi...

I zawija pieniążki w sreberka

Wszystko wskazuje na to, że debiut najnowszej konsolki Nintendo (sprzedawanej w Japonii od 21 marca), GameBoy Advance, będzie ogromnym sukcesem finansowym. Już przed premierą zapowiedziano, że w Japonii pojawi się nie milion tych urządzeń, ale o sto tysięcy więcej. Nie wiadomo, czy to wystarczy, bo sprzedawcy złożyli zamówienia na 2.7 miliona GBA. Jeszcze gorzej ma być podczas zapowiadanej na czerwiec światowej premiery GBA. Do USA, gdzie konsolka będzie kosztowała około 100 dolarów, zostanie skierowany tylko milion egzemplarzy (plus tyle samo do Europy). Zapowiada się więc niezła walka w sklepach. Nic jednak nie wpływa tak dobrze na sprzedaż, jak zdjęcia np. Hisako J., który tydzień koczował pod sklepem, żeby kupić kochaną konsolę. Przerabialiśmy to już przecież i z okazji premiery Dreamcasta i Playstation 2.





Kasetowy JukeBox

Gadżety Creative'a

Firma Creative przygotowała niespodziankę dla podróżujących samochodem posiadaczy przenośnego odtwarzacza JukeBox. Dzięki specjalnemu urządzeniu, przypominającemu kasetę magnetofonową, możliwe jest słuchanie utworów MP3 przy wykorzystaniu samochodowego zestawu audio. Wystarczy podłączyć kabelek do JukeBoxa, a „kasetę" umieścić w szczelinie magnetofonu. Sprytne!



Trochę lepsze obrazki

Supergra na XBox może okazać się trochę mniej super

Czego to się nie robi, żeby zadowolić graczy... Nowe procesory, nowe konsole, lepsze, coraz wspanialsze produkty! I wszystko takie uczciwe, zgodne z zasadami fair play... Nie to, co w biznesie naukowym, gdzie nie raz jakiś chciwy niegodziwiec pomalował myszki doświadczalne na inny kolor i udawał, że wyleczył je z choroby.

Okazuje się jednak, że i firma Microsoft wpadła na podobny pomysł. Pochwaliła się bowiem obrazkami z gry AMPED, rewelacyjnych wyścigów snowboardowych na XBox. Wszystko było na nich jak należy: ładny śnieżek, cudowne widoki, przystojni młodzieńcy sunący na superdeskach. Niestety, szybko wyszło na jaw, że przy tych ślicznościach ktoś majstrował. Krajobrazy pochodziły z gry, ale postacie zostały bardzo upiększone przy użyciu programu graficznego Photoshop i wklejone w tła. Co na to specjaliści z Microsoftu? Przyznali się do pomyłki i stwierdzili, że chcieli pokazać, jak naprawdę ślicznie będzie wyglądał AMPED. Szum dookoła tej sprawy na pewno szybko ucichnie, ale co się miłośnicy konkurencyjnych konsol nacieszą...

Nauka dobrych obyczajów

Zagrożona wolność i niezależność użytkowników komórek!

Nie od dziś wiadomo, że przejmująco dzwoniący telefon komórkowy, zaskakujący cię np. podczas picia herbaty w restauracji, może przyprawić o zawał serca. Na nic delikatne prośby i tłumaczenia, że wyłączanie komórek w miejscach publicznych (kino, teatr, restauracja), należy do tzw. dobrych obyczajów. Dlatego też w Kanadzie (szczycącej się 8.3 milionami użytkowników komórek) postanowiono wprowadzić do użytku urządzenia blokujące w takich miejscach sygnał z telefonów komórkowych. Na razie ten rewelacyjny pomysł jest tematem burzliwej dyskusji. Producenci komórek będą zapewne do ostatniej kropli krwi bronili źródła swoich dochodów. I kto powiedział, że telefony komórkowe nie są szkodliwe?





Lojalność ponad wszystko

Zasady prawdziwego samuraja

Square – i wszystko jasne! Ta japońska firma jest prawdziwą legendą wśród konsolowych graczy. Wystarczy wspomnieć, że ma w swoim dorobku tak popularne tytuły, jak seria FINAL FANTASY. Nic więc dziwnego, że rozkochani w konsolach Japończycy obdarzają ją wielką miłością. Długo wydawało się też, że Square równie wielką sympatią pała do Sony, ale podano do publicznej wiadomości, że firma zajmie się także robieniem gier na XBoxa. Wygląda jednak na to, że sytacja zmienia się bardzo szybko. Podobno Square powiedział Billowi NO (czy jak to się mówi po japońsku). Ciekawe, jak to się odbije na sprzedaży XBoxa w Kraju Kwitnącej Wiśni...

CO NAS CIESZY, CO NAS ZŁOŚCI?

Buuuuu!!!!

Opłaty za korzystanie z Internetu w Polsce są jednymi z najwyższych na świecie. A do tego szykuje się kolejna podwyżka

Mimo różnych akcji promocyjnych ceny gier nadal odstraszają wielu graczy, a polskie wersje nie zawsze są starannie przygotowywane

Szeroko reklamowane usługi WAP okazały się przereklamowane, korzystanie z nich jest drogie

Brawo!

Pomału pojawiają się konkurenci TP S.A., oferujący tańsze i lepsze łącza

Cały czas tanieje sprzęt komputerowy, trwa batalia o klientów

Rozwój nowoczesnych technologii sprawia, że coraz bliższa staje się rzeczywistość znana z filmów s-f

Nadchodzi wiosna, a po niej lato!

Inżynierowie Hewlett-Packarda nie próżnują

Nowa nagrywarka z DVD, najmniejszy skaner i superdrukarka

Chyba każdy użytkownik komputera spotkał się z produktami firmy Hewlett-Packard. Ten koncern już od wielu lat dba o to, aby pracowało nam się wygodnie. Również najnowsze urządzenia spod znaku HP całkowicie potwierdzają tę opinię.

Nagrywarki płyt CD-R i CD-RW są w sprzedaży od lat, czym więc można zadziwić użytkownika? Odpowiedź jest prosta: dodając do tego czytnik DVD! Najnowszy HP CD-Writer DVD Combo 9900ci łączy w sobie właśnie te trzy urządzenia. Dodatkowo nagrywarkę wyposażono w bardzo przydatne oprogramowanie, które pozwala w nieskomplikowany sposób nagrywać płyty audio z posiadanych plików MP3.

Kolejną nowością jest skaner Scanjet 2200c, jeden z najmniejszych dostępnych na rynku. Dzięki bardzo prostej obsłudze na pewno spodoba się on zwłaszcza początkującym użytkownikom. Jak na nowoczesne urządzenie przystało, korzysta ze złącza USB oraz posiada bogate oprogramowanie graficzne oraz OCR.

Dla bardziej wymagających użytkowników przeznaczona jest natomiast drukarka HP Deskjet 980cxi z serii „professional". Poza doskonałą jakością wydruków oferuje ona jeszcze jedno praktyczne rozwiązanie: automatyczny druk dwustronny.



Teksty: R.J. „Yackoo!", Aleksandra „Krupik" Cwalina, Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, Hewlett-Packard, Nintendo, Creative Labs

NOWA ERA LEGO?

Spokojne życie ludu Tohunga uległo nieoczekiwanej zmianie. Zły Makuta rzucił zaklęcie wiecznego snu na swojego dobrego brata Mata Nui. Bez jego opieki bestie Makuty coraz bardziej panoszą się na wyspie i wkrótce nie będzie już miejsca dla Tohunga. Jego lud mogą uratować jedynie Toa – wielcy bohaterowie, o których mówi legenda. Nawet oni nie dadzą jednak rady Makucie, jeśli nie zbiorą magicznych masek, które zwielokrotnią ich możliwości.

Fabuła ta przypomina nieco opowieści znane z gier RPG! Jest to jednak historia wymyślonego świata, w którym bohaterami są roboty Lego. Figurki wykonano bardzo starannie i oczywiście można się nimi bawić na wiele sposobów.

Jeśli zaciekawili cię nowi bohaterowie z Lego, zajrzyj koniecznie na stronę **www.bionicle.com**. Znajdziesz tam dokładny opis wyspy i mieszkańców oraz legendy dotyczące ludu Tohunga. Będą one pomocne podczas zabawy w dostępną na stronie minigrę, w której zadaniem gracza jest, oczywiście, pokonanie Złego Makuty.



Na oficjalnej stronie Bionicle możesz zagrać w ciekawą minigrę

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy LEGO możecie wygrać zestawy Lego Bionicle! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 12 IV 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się dobry opiekun wyspy Mata Nui?



Na złodzieju czapka gore

Jak okraść najbogatszych ludzi świata

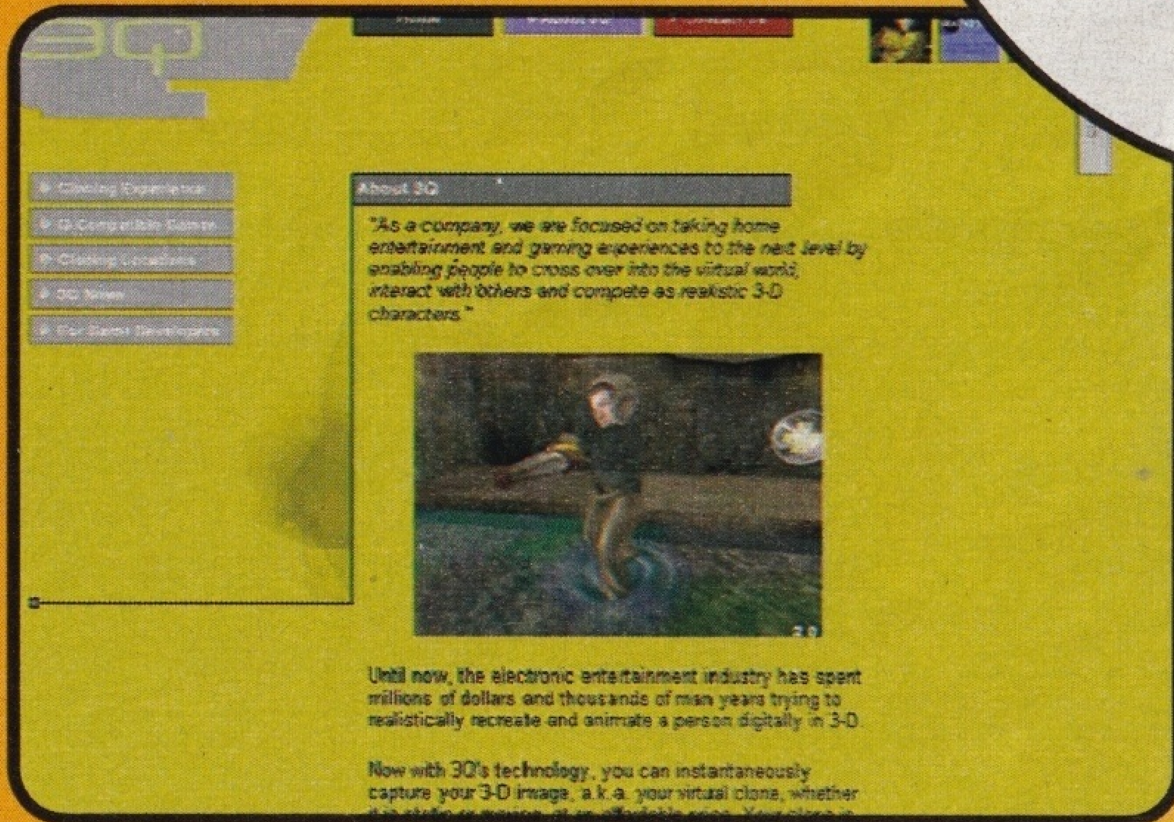
Nie od dziś wiadomo, że kradzież nie popłaca. Nawet jeżeli jest to jej bardzo nowoczesna odmiana, czyli rabunek przy użyciu Internetu. Na własnej skórze przekonał się o tym pewien pracownik amerykańskiej restauracji, który przywłaszczył sobie miliony dolarów ponad dwustu osobistości takich jak Steven Spielberg czy Ted Turner. A co to ma wspólnego z Siecią? Otóż 32-letni Abraham Abdallah, sprytnie wykorzystując komputery w bibliotece, wydobywał od poważnych firm numery kart kredytowych ich niesamowicie bogatych klientów. Jego działalność to największa w historii kradzież dokonana w ten sposób. Potem wszystko szło jak po maśle. Abraham bogacił się, a bogaci biednieli (zupełnie jak w filmie o Janosiku czy Robin Hoodzie), niestety, złodziej nie chciał finansować innych biednych. Ponadto zainteresowała się nim policja, którą zwodził przez długi czas. W końcu jednak dał się złapać w pułapkę. Finał tej historii przypomina końcowe sceny filmu sensacyjnego. Na miejsce spotkania Abraham nadjechał luksusowym Volvo, a potem usiłował uciec stróżom prawa, unosząc na masce swojego wozu jednego z policjantów...

Zostań bohaterem!

Wystąp w *QUAKE 3* lub *UNREAL TOURNAMENT* i oczaruj wszystkich

Marzysz o tym, żeby wystąpić w grze komputerowej? Nic łatwiejszego! Spełnienie tych pragnień oferuje firma 3Q (**www.3q.com**). Dzięki niej możesz otrzymać trójwymiarowy, komputerowy model swojej osoby, a następnie wykorzystać go w takich grach, jak UNREAL TOURNAMENT, QUAKE 3 czy HALF LIFE. Już wkrótce oferta ta zostanie rozszerzona o THE SIMS i STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE. Ponadto także nowe tytuły – RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN oraz DUKE NUKEM FOREVER będą „obsługiwane" przez 3Q. Jedynym minusem jest konieczność osobistego stawienia się do „komputeryzacji" – w tej chwili można to zrobić jedynie w kilku miastach w Stanach Zjednoczonych.
Osoby, które nie wybierają się w najbliższym czasie za ocean, mogą skorzystać z oferty Digimask (**www.digimask.com**). Trójwymiarowy model głowy jest generowany na podstawie dwóch zdjęć: z profilu i en face. Niestety, firma nie ujawniła jeszcze, w jakich grach będzie można wykorzystać tak wygenerowane trójwymiarowe głowy.





Marzenia się spełniają. Już niedługo będziesz mógł poddać się komputeryzacji i przenieść się w świat ulubionych gier, zostając wielkim (lub trochę mniejszym) bohaterem

A KNIGHT'S TALE


Do boju! Zaraz, zaraz! Księżniczka nie dała jeszcze znaku chusteczką

Kariera rycerza

Premiera na małym i dużym ekranie

Już w maju w USA odbędzie się premiera filmu „Knight's Tale". Jest to opowieść o karierze pewnego młodego giermka (w tej roli wystąpi Heath Ledger, znany z filmu „Patriota"), który po śmierci swojego pana podszywa się pod niego i walczy z niesprawiedliwością. Film zapowiada się bardzo ciekawie, ale czy odniesie sukces, tego nie wiadomo. Na pewno dużą rolę odegrają tutaj obecne w „Knight's Tale" efektowne turnieje rycerskie, w których dzielni bohaterowie walczą na śmierć i życie. Nic więc dziwnego, że takie zmagania stały się także łakomym kąskiem dla producentów gier. Dlatego też powstanie zabawa sieciowa, oparta na tematyce zaczerpniętej z filmu. Będziesz w niej mógł wybrać sobie rycerza, wyposażyć go w jeden z dziesięciu zestawów zbroi, mieczy oraz tarcz, a potem wystawić go do pojedynku. Po wygranych potyczkach będziesz zwiększał swoje umiejętności i dostawał złoto, które możesz wykorzystać na zaspokajanie swoich zachcianek. Sama walka będzie się toczyła na trójwymiarowej arenie, a przeciwnika możesz wyzwać na pojedynek, wysyłając mu maila. Grę będziesz mógł dostać już niedługo na oficjalnej stronie filmu **www.aknightstale.com**.

Przez Internet do kariery

Nowa bajka o Kopciuszku

Jeżeli twoja rodzina ciągle wypomina ci wysokie rachunki za korzystanie z Internetu, to spokojnie możesz jej powiedzieć, że w ten sposób zamierzasz zrobić karierę. Dzięki Sieci możesz np. zostać napastnikiem klubu piłkarskiego. Potwierdza to historia 25-letniego Roy Essandoh, który długo grał w podrzędnych zespołach. Jednak pewnego razu menedżer trzecioligowego zespołu Wycombe musiał wybrać skład na starcie karzełka z gigantem, czyli na walkę swojego zespołu i pierwszoligowego Leicester w ćwierćfinałach Pucharu Anglii. Niestety, pech chciał, że nie miał napastników. Wszyscy byli albo kontuzjowani, albo chcieli za swoje usługi złote góry. Skoro jednak i tak nikt nie wierzył w zwycięstwo Wycombe, to menedżer postanowił chociażby dla pozoru skompletować skład. Chwycił się ostatniej deski ratunku i dał ogłoszenie na stronie internetowej zespołu (w 2001 roku odwiedziło ją tylko 800 osób). Odpowiedział na nie przedstawiciel Roya... Skoro nie było nikogo innego, to Essandoh znalazł się w drużynie.

A co było potem? Roy strzelił zwycięską bramkę i dzięki niemu Wycombe znalazło się w Półfinale Pucharu Anglii. Takim obrotem sprawy najbardziej zdziwiony był menedżer zespołu, który po meczu nie potrafił nic powiedzieć na temat swojego zawodnika...

Nowa kariera Duke

Tym razem w Internecie

Kiedy starzy bohaterowie powracają w czasach Internetu, muszą się dostosować do nowej sytuacji. Popularnym chwytem jest udostępnianie gry w częściach, które można ściągnąć z Sieci. Zwykle pierwszy epizod nic nie kosztuje, a jak już zasmakujesz w zabawie, to musisz zapłacić za przyjemność rozkoszowania się nią dalej. Nowym przykładem takiej polityki jest gra akcji z najsłynniejszym mięśniakiem na świecie (nie, to nie Arnold). Będzie ona zatytułowana DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT. Dzielny Duke jeszcze raz wyjdzie na ulice, żeby obronić Nowy Jork przed zakusami Doktora Protona i jego podwładnych. Tym razem akcję będziesz oglądał z perspektywy trzeciej osoby, ale w grze nie zabraknie starych znajomych i poczucia humoru. Co jednak najważniejsze, zostanie ona podzielona na części, a pierwszą z nich będziesz mógł ściągnąć jesienią za darmo ze strony www.arushgames.com.



Grzeczny wirus

Wirtualne mikroby i polityka

Uwaga! Uwaga! Niedawno pojawił się nowy wirus! Taka informacja wydaje się już nikogo nie dziwić. W końcu komputerowych mikrobów ostatnio ci u nas dostatek. Tym razem jest to dosyć oryginalny program. Otóż nazywa się on Injustice (Niesprawiedliwość) i powoduje, że z zarażonego komputera rozsyłane są do organizacji żydowskich listy z odezwami, popierającymi walkę Palestyńczyków. I to tyle. Oprócz swoich politycznych zapędów wirus jest prawie nieszkodliwy. Do tego w rozsyłanej przez niego wiadomości na samym początku pojawiają się grzeczne przeprosiny za kłopot, który może sprawić ta sytuacja. Jak widać jest to wyjątkowo kulturalny mikrob.



Młotkiem go!

Jak zmusić komputer do pracy...

Masz dość fanaberii swojego komputera? Ciągle się zawiesza, a ty nie możesz nic zrobić? Kup sobie specjalny młotek, którym bezkarnie będziesz mógł uderzać w swojego PC. Przynajmniej poprawisz sobie humor.



Zdjęcie z bronią

czyli pierwszy obrazek z „Resident Evil"

Nie tak dawno pisaliśmy o filmie „Resident Evil". Główną rolę tajemniczej Alice zagra w nim Milla Jovovich, którą mogłeś podziwiać m.in. w „Piątym elemencie". Niejeden znawca kina zastanawiał się, jak ta śliczna dziewczyna poradzi sobie z wcieleniem się w postać bohaterki, która walczy z mnóstwem paskudnych zombie (i z pewnym nadambitnym komputerem). Na pierwszym zdjęciu z filmu doskonale jednak widać, że Milla w tej roli prezentuje się świetnie. Tak trzymać!

HELLRIDER

Przyzwoite polskie FPP za darmo z Sieci

Wyobraź sobie nową grę FPP. Posyp ją porcją drogocennych diamentów i każ bohaterowi je zbierać. Zabawne? Polscy programiści z grupy Chaos Interactive twierdzą, że tak. Wersja beta ich shareware'owego HELLRIDERA pojawiła się właśnie w Sieci. Ma dość duże wymagania sprzętowe (Pentium 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D), lecz mimo to cieszy się niemałym powodzeniem. Sama zabawa prezentuje się, jak na produkcję niekomercyjną, przyzwoicie. Gracz biega po tajemniczym, mrocznym zamku i zbiera diamenty, podnosi także klucze. Później gna do wyjścia i... kolejny etap. Starsi gracze z pewnością dostrzegą tu nawiązania do starego hitu BOULDER DASH, ale i młodsi nie powinni odejść rozczarowani. Nawet jeśli gra zawiera jeszcze trochę błędów, które wymagają poprawienia. Więcej informacji na temat programu znajdziesz na stronie **http://republika.pl/chaosint/**.



Za chwilę otrzymasz kolejne zadanie do rozwiązania. No, to wchodzisz, czy nie?

Przejęcia, przejęcia...

...a gracze cierpią

Ostatnio w branży gier komputerowych bardzo modne stają się przejęcia jednych firm przez drugie. Wielkim apetytem w tym względzie charakteryzuje się zwłaszcza UBI SOFT (piszemy o nim przy okazji testu PRO RALLY 2001). Nie tak dawno wchłonął on firmę SSI. Dla zwykłych graczy ta wiadomość nie byłaby może godna odnotowania, gdyby nie jeden mały szczegół. Otóż przejęta firma pracowała nad grą HARPOON 4, będącą kontynuacją wspaniałej serii przedstawiającej morskie zmagania. Niestety, pojawiła się wielce prawdopodobna plotka, że taki produkt zupełnie nie przypadł do gustu panom z UBI SOFT i nie zamierzają oni wkładać pieniędzy w podobną inwestycję. Cóż, to ich sprawa – mogą przecież swobodnie dysponować własną forsą. My mamy tylko jedno pytanie: czy ktoś pomyślał o wiernych fanach HARPOONA?



Co za widoki! Rzut okiem na Ziemię z lotu ptaka przed ostatecznym atakiem



Może się jednak okazać, że z winy skąpych producentów do inwazji nie dojdzie

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina , Michał „Joel" Zacharzewski, ; Zdjęcia: Columbia Pictures, Constantin Film Produktion/ Rolf Konow, Lego

LISTY

Cześć

Witamy na naszej poczcie! Okres ferii zimowych odbił się na liczbie listów oraz e-maili od Was. Dzięki temu mogliśmy troszkę odpocząć i zaobserwować pewne dziwne zjawisko. Otóż waszą korespondencję można podzielić na kilka grup. Pierwszą stanowią listy pełne zachwytu i uwielbienia (czyżbyśmy stali się obiektem jakiegoś kultu?). W drugiej grupie znajdują się zarzuty w stylu „za mało – za dużo". Kolejna, coraz większa porcja listów i e-maili, dotyczy niedziałających programów pobranych z Sieci (przypominamy, że każdy legalny program posiada numer pomocy technicznej lub kontakt do jego autora – tam należy zgłaszać wszystkie problemy). Ostatnia porcja listów zawiera natomiast opinie i słowa nie nadające się do powtórzenia między kulturalnymi ludźmi. Wśród całej tej masy papierów i wiadomości naprawdę rzadko pojawiają się jakieś ciekawe i oryginalne listy. Czyżbyście naprawdę nie mieli pomysłów lub problemów?
Kolejnym niepokojącym zjawiskiem jest to, że spora część czytelników chyba nie czyta CLICKA! Niektóre pytania powtarzają się kilkadziesiąt razy, a ich autorzy złoszczą się, że im nie odpowiadamy – a przecież o tym już pisaliśmy, np. dwa tygodnie lub miesiąc wcześniej...
Cóż, mamy nadzieję, że weźmiecie sobie do serca te uwagi. A teraz już wracamy do Waszych listów.

Każdy lubi coś innego

(...) Należę do tej grupy ludzi, którzy nie znoszą widoku zwierzątek typu Dragon Ball czy Pokemon. Jednak kiedy na łamach CLICKA! (a były takie czasy) bez przerwy gościły te stworki, nie pisałem od razu do redakcji „Beee... Wyrzućcie to, a dajcie komórki albo Internet". Z listów czytelników wynika, że jeśli każdy chciałby mieć idealnego CLICKA!, to pismo miałoby dwieście stron, kosztowałoby – no właśnie, po co komu cena? – miałoby



dwie płyty CD z najnowszymi grami i wychodziłoby codziennie!
Nie można zmieniać pisma dla grupki osób, trzeba znaleźć złoty środek – i to według mnie wam się udało! Oczywiście wolałbym, aby 3/4 numeru było o Internecie i komórkach, a reszta o grach, ale wiem, że jest to niewykonalne! Nawet o to nie proszę – takie listy tylko zajmują czas redakcji.

JUnior MP

Na początku krótka informacja dla JUniora – jak zapewne zauważyłeś, Twój list został zasadniczo skrócony. Po prostu niektóre Twoje uwagi występowały we wcześniej publikowanej korespondencji, tak więc pozwoliliśmy sobie zachować najistotniejszą część listu.
Cieszy nas rozsądne podejście do tematu zawartości CLICKA! części czytelników. Zwłaszcza że, chociaż bardzo się staramy, niektórych próśb i żądań po prostu nie możemy spełnić.

Ktoś po raz drugi

(...) Co do sztywniactwa, to jednak powinniście zesztywnieć, tzn. dać trochę sztywniejszy papier, bo CLICK! w plecaku mi się gniecie. A, jeszcze jedno, fajnie zatytułowaliście mój ostatni list – „Od ktosia". Ciekawe, jak będzie teraz.

some_one z Zielonej

Obawiamy się, że zesztywniała redakcja nie nadawałaby się do użytku. Grubszy papier oznaczałby, niestety, wzrost ceny CLICKA!, a nam bardzo zależy, aby nasze pismo było tanie (czyli dostępne dla każdego). I tak wprowadzenie podatku VAT pokrzyżowało nam szyki!

Schemat pisania listów

Na samym początku pragnę złożyć wam gratulacje. Recenzja gry B&W jest chyba pierwszym artykułem w CLICKU!, który przekroczył 4 strony. Przyglądając się bliżej listom pisanym do redakcji, można stworzyć szablon pytań i odpowiedzi. Wygląda on następująco: nadawca wybiera kilka spośród wypisanych punktów i skreśla niepotrzebne wyrazy.
1. Piszcie więcej o M&A / PSX / Internecie
2. Przyślijcie mi <nazwa programu>
3. Dlaczego gra <nazwa gry> dostała tak dobre / złe oceny
4. Skąd pobrać plik / program <nazwa>
5. Dajcie płytę do pisma / Click! Extra był wspaniały, kiedy następny?
6. Zwiększcie / zmniejszcie dział <nazwa>
7. Ile zarabiacie / jak wyglądacie / ile macie lat / skąd bierzecie gry?
8. Jesteście super / najlepsi / extra / cieniarze / nudni / nienormalni
9. Piractwo: (tutaj wyrażam moje zdanie) Dopóki oryginalne gry będą takie drogie, piractwo będzie istnieć. Obie strony konfliktu są winne. Piractwo jest przestępstwem, lecz ceny gier oryginalnych często przekraczają sumy, na które stać graczy. Walka na łamach pisma z piractwem nie ma sensu – będzie ono istnieć, niezależnie od tego, co o tym sądzi redakcja.
10. Czemu jeszcze nie macie strony WWW?
11. Napewno nie wydrukujecie tego listu, bo boicie się krytyki
12. Pytania od siebie
13. Listy nie na temat

A teraz odpowiedzi redakcji:
1. Nie możemy pisać ciągle o tym samym / Wszystkiego jest po równo (i niech tak zostanie)
2. Nie wysyłamy żadnych programów
3. To zależy od recenzenta
4. Ze strony <nazwa strony>
5. W najbliższym czasie nie planujemy dołączać CD lub zrobić CLICK! Extra
6. Niektórzy chcą więcej, niektórzy mniej, na razie zostanie tak, jak jest
7. To jest ściśle tajne!
8. Bez komentarza!
9. Piractwo jest złe, kupujcie oryginały
10. Nie mamy czasu na stronę WWW, jak się sklonujemy, to będzie strona
11. Nie boimy się krytyki!
12. Te teksty zostają wycięte
13. Ten list otrzymuje miano Listu Numeru

A oto moje uwagi. Nawiązując do listu Staszka z numeru 5, chciałbym zauważyć, że w waszym kursie robienia stron WWW nie ma nic o wstawianiu ramek. Ten kurs powinien nazywać się „kurs obsługi edytora html i programów z nim związanych". List Otttto z tego samego numeru – po co go drukowaliście? Przecież autor listu sam powinien spodziewać się odpowiedzi! Albo Vader, który jest tak zainteresowany Mac'ami, a nie wie, że MacOS nie da się zainstalować na PC. Ostatnie pytanie: Jakiego programu używacie do losowania listów, które zamieszczacie w piśmie?

Lord NEO

Na pierwszą część odpowiedziałeś sobie sam, ale trudno – spróbuję dodać coś nowego. Mówisz, że listy są schematyczne – faktycznie, ale trudno wymyślić coś oryginalnego.
O proporcjach artykułów w piśmie już mówiliśmy. I to naprawdę nie jest nasz wymysł: w momencie dorzucenia 1-2 recenzji więcej dla PSX, podnosi się krzyk: „Czemu tak dużo o konsolach?", a gdv kasujemy jedną stronę kodów, inni czytelnicy rwą włosy z głowy.
Wygląd redakcji nie jest utajniony (wiek też nie). Wkrótce nas zobaczycie, obiecujemy. A co do piractwa, doskonale wiemy, ile kosztują gry – sami też często musimy je kupować, zwykle za granicą, co jest jeszcze kosztowniejsze. To jednak nie upoważnia nas do zakupów u piratów – po prostu uważamy, że jest to bardzo zły zwyczaj. Sądzimy, że nawet jeśli ktoś kupuje nielegalne wersje, nie jest to powód do chwalenia się i twierdzenia, że jest to normalne!
Jedyna w redakcji osoba znająca html unika tematu strony WWW jak ognia. Związanie i polewanie wodą nie wpłynęły na zmianę zdania w tej sprawie.
Oczywiście, że nie boimy się rzeczowej krytyki – każdy przecież popełnia błędy, nikt nie jest doskonały. Nie akceptujemy natomiast listów pełnych wyzwisk oraz innych objawów nienawiści, nietolerancji czy też tzw. małpiej złośliwości.
Wracając do twoich pytań: o ramkach piszemy w 6. nr. CLICKA!, poza tym kurs nadal trwa! Gdybyśmy pomijali wspomniane przez ciebie listy, moglibyśmy skasować ten dział. Listy nie są losowane – każdy

Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:
- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- DC – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Ocena końcowa

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A
Clicker's Revenge 4
Super Akcja
10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD
Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6
+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
– Bardzo łatwo uzależnia – jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera
Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick
5+

jest czytany, a później decydujemy, czy go opublikować, czy też nie.

Sieć przez kablówkę

Jakie firmy oferują Internet przez tv kablową lub przez satelitę?

Adamle

Z największych sieci tv kablowej dostęp do Internetu oferują UPC oraz Aster City – El. Informacje o ich usługach znajdziesz pod adresami **www.astercity.pl** i **www.upc.pl**. Jeśli chodzi o dostęp satelitarny, oferuje go Wizja TV, wkrótce też taką usługę zacznie świadczyć Cyfra+ oraz Polsat. Również część lokalnych kablówek przymierza się do świadczenia usług internetowych.

Dociekliwy

Od jakiegoś czasu zadaję sobie pytanie: skąd bierzecie kasę na sprzęt do komputerów, najnowsze konsole, ile macie PC, PS2 i DC? Co robicie z grami, które już zrecenzowaliście? Może zrobilibyście osobny numer CLICK! tylko o przygodach Clickersa? Fajnie byłoby, jakbyście stworzyli minigierkę o Clickersie.

Y.D.

To proste: cały sprzęt niezbędny do pracy (w tym konsole) zapewnia nam nasze wydawnictwo. Niestety, tutaj spotka cię rozczarowanie. Nikt z naszej redakcji nie posiada na własność kilku komputerów i konsol. Wszystkie opisane gry znajdują się w redakcji – czasem do nich wracamy, porównując np. polską wersję z oryginałem lub sprawdzając działanie kodów. Nie wiemy, czy cały numer z Clikersem spodobałby się czytelnikom. Podobnie jak i gra. Ale może kiedyś...

Listy, listy...

W numerze 5. napisaliście, że dostajecie po 50 kg poczty i mnóstwo e-maili. Dlaczego więc do gazety dajecie takie, w których są bardzo głupie pytania? W ostatnim wydaniu niejaka Natalia napisała, że nie wie, czym ma rozpakowywać pliki RAR... Pojawiają się też prośby o CLICK! Extra, a wy piszecie setny raz, że go nie będzie. Było też kilka listów, w których napisano, że nie publikujecie listów z krytyką. Samo to, że zamieszczacie te listy, ukazuje w 100%, jak się mylą ich autorzy.

M@tysek

Weź pod uwagę, że staramy się wybierać tylko „mądrzejsze" listy... Co do pozostałych uwag, to chyba raczej są one skierowane do autorów listów do redakcji?

Problem z MP3

Chcę zrobić MP3 z jednej piosenki, ale kiedy ściągam ją AudioGrabberem na dysk i tworzę plik MP3, utwór zaczyna się zacinać przy odtwarzaniu. Czy to wina mojego CD-ROMu, czy dysku? Pomóżcie! Dodam tylko, że tak się dzieje niezależnie od użytego programu.

In Vader

Niestety, jest wiele możliwych przyczyn takiego zachowania. Po pierwsze, może to być wina napędu CD-ROM – spróbuj użyć innej płyty audio. Być może twój CD nie potrafi odczytać akurat tej płyty (ale powinno to być zauważalne też przy jej zwykłym słuchaniu) albo w ogóle nie radzi sobie z przerobieniem utworów do MP3. Nie piszesz, jaki masz komputer – jeśli jest on bardzo stary i wolny, to też może być przeszkodą. Możesz też użyć innego programu, np. Audio Catalyst'a. Na pewno nie jest to natomiast wina dysku twardego.

kupon archiwalia CLICK! 07/01

Warunkiem otrzymania kserokopii stron z numerów archiwalnych jest przysłanie koperty zwrotnej A4 wraz ze znaczkiem pocztowym i kuponu. Jeden kupon upoważnia do otrzymania maksymalnie 10 stron!

Fan Dragon Balla

Mam do Was kilka pytań i propozycji. Czy w niedalekiej przyszłości macie zamiar wydać CLICK! Extra? Jeśli tak, to czy moglibyście dać na płycie programy, o których piszecie (np. Macromedia Dreamweavera)? Piszcie trochę więcej o Dragonballu i co jakiś czas dajcie fajny plakat. Za dużo jest artykułów o Pokemonach – nie mam nic przeciwko nim, ale naklejki, plakaty i mnóstwo artykułów to chyba przesada. I jeszcze jedno: gdzie można kupić kasety z pełnometrażowym Dragon Ballem?

PS W załączniku przesyłam kilka ciekawych obrazków z DB. Moglibyście zrobić z nich duże plakaty.

Bartek

Ostatni raz powtarzamy, że w najbliższym czasie nie będzie żadnych wydań CLICKA! Extra. Temat Pokemona na razie się wyczerpał, podobnie jak i Dragon Balla. Nie chcemy tak po prostu opisywać, że jest taki film i są jego kolejne odcinki w tv – to nie ma sensu. Kasety z DB można kupić w sklepie Planet Manga, tel.(0-22) 635 26 67. Dziękujemy ci za obrazki, jednak nie możemy ich użyć z kilku powodów. Po pierwsze, są za małe, aby stworzyć z nich plakat. Po drugie (najważniejsze) nie mamy pewności co do ich pochodzenia. Nie obraź się, ale zapewne pobrałeś je z jakiejś strony w Sieci, gdzie zostały użyte nielegalnie. Korzystając z nich, złamalibyśmy prawo prasowe. Możemy używać jedynie materiałów, które dają nam oficjalni dystrybutorzy za zgodą autorów filmów czy też gier.

RTL Skispringen 2001

Cześć

Jestem waszym fanem i bardzo lubię Waszą gazetę. W ostatnim numerze napisaliście o grze "RTL Skispringen 2001" i napisaliście, że można ją ściągnąć z Internetu. Czy możecie mi wysłać adres stronki, z której można ściągnąć tę grę?

Łukasz

Niestety, musimy przyznać się do błędu. W teście gry RTL SKISPRINGEN 2001 niecno nabroił chochlik drukarski. Zamiast fragmentu „sprowadzić z Internetu" powinno być „sprowadzić przez Internet". Gra nie jest bowiem dostępna w wersji demo, ani nie jest także shareware (wersją, którą można darmowo używać przez określony czas). Można ją kupić w Niemczech, albo na stronach, oferujących sprzedaż wysyłkową (niestety, też niemieckich). Adres takiej witryny to np. www.amazon.de.

Sekret Światowego Życia

Przeczytałem list niejakiego Daniego z CLICKA! nr 4. Bardzo mi się podobało, w jaki sposób odpowiedzieliście na jego pytanie. Przypomnę, że chodziło o problem z grą The Sims: Światowe Życie, czyli dodatkiem do The Sims. Tłumaczycie, że brak nowych przedmiotów w grze jest spowodowany brakiem miejsca itp. Prawda jest taka, iż zainteresowany ma piracką kopię gry, dlatego nie działa ona poprawnie. Redakcja ma oryginał, stąd więc takie wyjaśnienie. W nielegalnej kopii gry, po zainstalowaniu dodatku, nie ma prawie wcale nowych rzeczy, których normalnie jest bardzo dużo! Poza tym nie pojawiają się dodatkowe ekrany okolic (...). Sam kupiłem oryginał i nie mam żadnego, nawet najmniejszego problemu. Rada dla Daniego: kolego, masz oryginalną grę = masz do niej instrukcję = masz numer telefonu pomocy technicznej – i problem rozwiązany. Szczęście, że Redakcja nie wiedziała, w czym rzecz, bo dostałbyś pewnie niezłe pouczenie...

Lutek

Faktycznie, takiej opcji nie przewidzieliśmy. W redakcji mamy wyłącznie oryginalne wersje gier i wszystko działa prawidłowo. Rzeczywiście w pirackich kopiach potrafią uaktywnić się różne zabezpieczenia psujące przyjemność zabawy, tak widać jest też z The Sims. I to kolejny powód, dla którego warto kupować oryginalne wersje. Jeśli ktoś postępuje inaczej, niech nie narzeka, że coś mu nie działa.

Dawniej byliście lepsi

Od początku czytam wasze pismo i, niestety, muszę przyznać, że na początku bardziej mi się podobało. Po pierwsze, cena niemiłosiernie wzrosła! Przez to nie kupuję już każdego numeru. Po drugie, Tipsy & Trixy zajmują zbyt dużo miejsca. Nie można by tego bardziej ścieśnić? Byłoby miejsce na inne artykuły. Top-20 też zajmuje za dużo miejsca! Po trzecie, w wolne miejsce po okrojeniu tych artykułów wstawcie jakąś krzyżówkę. Po czwarte, po jakiego czorta dajecie artykuły o PSX? Przecież jest bardzo dużo gazet na temat konsol! Czy w pismach o PSX-ach zamieszczają artykuły o PC? Pomyślcie o tym! Po piąte, po co marnujecie dwie strony na listy od czytelników? Po szóste, moglibyście pisać więcej o GameBoy'ach. Po siódme, i chyba ostatnie, piszcie o Mangach i Anime. Wiem, że nie każdy to lubi, ale każdy może ominąć tę jedną stronę. Zależy mi też na plakatach z japońskimi postaciami. Podobają mi się artykuły z działów Test, Nowości, Internet, Sprzęt i Zapowiedzi.

Ps. Chciałabym nawiązać kontakt z Miecho (list w CLICKU! nr 2 ze stycznia 2001).

Trunks

Cóż, na cenę CLICKA! mamy bardzo nieduży wpływ – trzeba uwzględnić tu koszty papieru oraz drukarni, a ostatnio dodatkowo podatek VAT. Wydaje nam się, że i tak jesteśmy stosunkowo tanim pismem. Co do zwiększania lub zmniejszania wielkości działów, to mówiliśmy o tym wiele razy. Przy okazji, ciekawe, jaka będzie reakcja czytelników na Twoją propozycję zamachu na dział Tips & Trix czy też listy (o których powiększenie niedawno toczyła się taka wojna)? Wydaje nam się, że krzyżówka w piśmie o komputerach, Internecie i grach nie jest niezbędna. Również Manga i Anime są na tyle kontrowersyjnym tematem, że na pewno nie będziemy tutaj szaleli.
Tak się zabawnie składa, że GB to też rodzaj konsoli – zatem Twoje pytanie, po co dajemy gry konsolowe (PSX), jest pozbawione sensu. Nasza redakcja stara się dbać o każdego gracza, bez względu na to, na jakim sprzęcie gra. Miło nam, że mimo wszystko podoba ci się część działów – w tym testy i zapowiedzi (ciekawe, czy też te o grach dla PSX?).

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina,

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Dawid Muszyński, Marcin Kułakowski, Piotr Mańkowski, Jacek Piekara, Robert Sulisz, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Prenumerata

Szczegółowych informacji udzielają wszystkie urzędy pocztowe. Pamiętajcie o podaniu dokładnej nazwy pisma (w oryginalnej pisowni!).

Przedpłata przyjmowana jest w terminach:
na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001



Prosimy Alana Makuchę, zwycięzcę konkursu świątecznego, o pilny kontakt telefoniczny z Redakcją CLICK! Czekamy pod nr (0-22) 5170194

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania tekstów oraz korekty stylistycznej wypowiedzi bez zmieniania charakteru listów oraz zawartych w nich poglądów. Na listy odpowiada R.J.„Yackoo!"

NAGRODY

WSPANIAŁE GRY! MUSISZ JE MIEĆ

Wspaniałe gry dla wszystkich miłośników dobrej zabawy. Wystarczy przeczytać zamieszczone w CLICKU! recenzje, odpowiedzieć na pytanie i... wygrać!

Nagrody ufundowali IM GROUP, CD PROJEKT, LEM s.14, 18, 22, 24



NIESAMOWITY ŚWIAT KLOCKÓW

Z klocków LEGO można zrobić dziś praktycznie wszystko. Nawet grę komputerową. Zapraszamy do wspólnej zabawy Bionicle.





Nagrody ufundowała firma LEGO s.62

KONKURS 6 PODKŁADEK

JAK WYGRAĆ?

♦♦♦ zbierz 6 różnych podkładek pod myszkę dołączonych do tego numeru pisma
♦♦♦ sfotografuj się z nimi
♦♦♦ do końca kwietnia prześlij zdjęcie na adres redakcji: CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 Warszawa,

Wśród uczestników konkursu rozlosujemy nagrody: breloczki z Clickersem, Kalendarze CLICKA! i gry ufundowane przez CLICK!, CD PROJEKT i IM GROUP



DOBRA ZABAWA + PONAD 100 NAGRÓD!

KUPONY KONKURSOWE

The Sims: Balanga	CLICK!
Podkładki pod mysz	CLICK!
Lego	CLICK!
Fallout Tactics	CLICK!
Pro Rally 2001	CLICK!
Black & White	CLICK!
Top-20	CLICK!

W CLICK! 5/01 nagrody wygrali:

■ **AGE OF SAIL 2**
Odp.: Wojna o niepodległość Stanów Zjednoczonych rozpoczęła się w 1775 r. Grę otrzymuje Patryk Cieślak z Rogowa.

■ **B-17**
Odp.: Aliancka ofensywa bombowa przeciwko III Rzeszy rozpoczęła się w 1943 r. Grę otrzymuje Mateusz Barecki z Warszawy.

■ **NBA**
Odp.: Skrót oznacza National Basketball Association. Grę otrzymuje Rafał Kostro z Kwidzyna.

■ **TOP 20**
Nagrodę otrzymuje Kacper Barów z Tychów.

■ **SETTLERS IV**
Odp.: Minigierka do SETTLERS IV to Smack a Thief. Grę otrzymuje Łukasz Kopeć z Kowar.

■ **SKANER**
Odp.: Najnowszy standard portów USB to USB 2.0. Skaner otrzymuje Marek Tracz z Wrocławia.

■ **POKEMON**
Odp.: Główną bohaterką filmu „Chicken Run" jest kura Ginger. Grę Pokemon Snap otrzymuje Maciej Kalinowski z Bydgoszczy.

■ **KID PADDLE**
Odp.: Kid najbardziej lubi bawić się konsolą i grać w gry wideo. Komiksy otrzymują: Karol Mrozek z Piastowa, Łukasz Bocian z Ostrówka, Jacek Toma szewski z Poznania, Natalia Szczepek z Przemyśla, Michał Eichstadt z Bolesławca, Łukasz Zarębski z Solca Kujawskiego, Mateusz Rajczewski z Tarnowa, Robert Błużewicz z Legionowa, Jacek Ścierniczki z Poznania i Łukasz Graczyk z Gdyni.

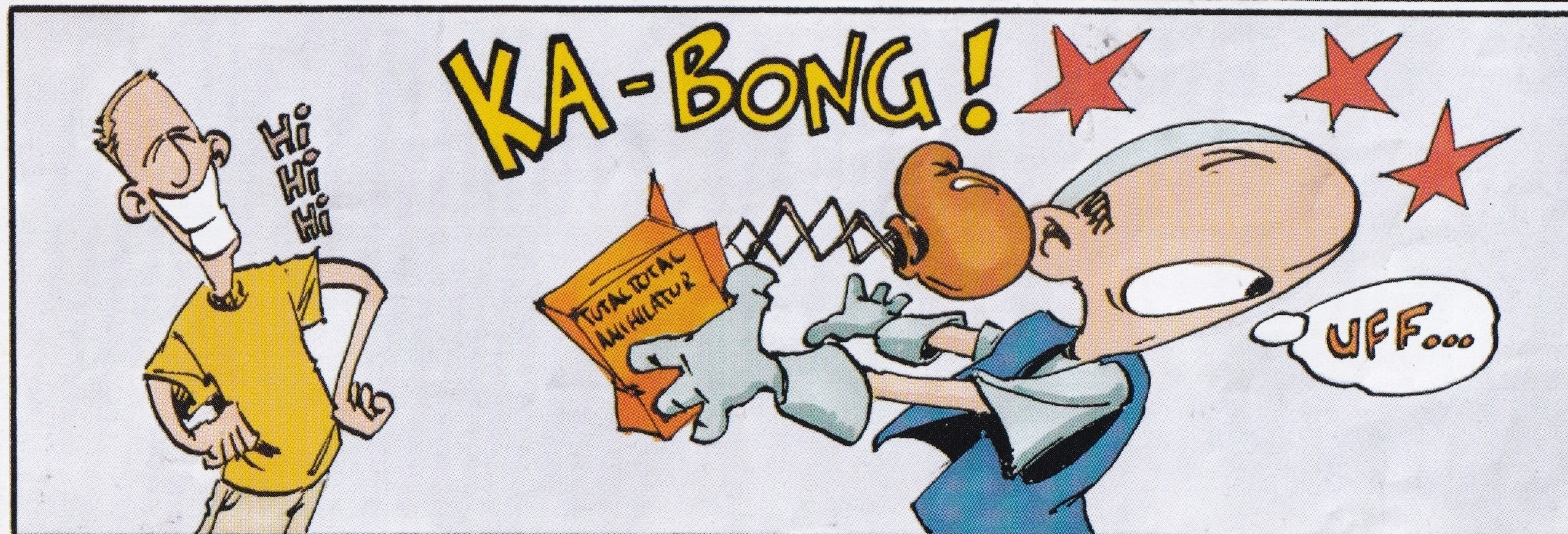
■ **CHESSMASTER 8000**
Odp.: Partię szachów można rozpocząć na 20 sposobów.
W numerze 5. CLICK! chochlik drukarski ukrył nazwisko zwycięzcy tego konkursu. Grę Chessmaster 8000 otrzymuje Andrzej Skalski z Warszawy.

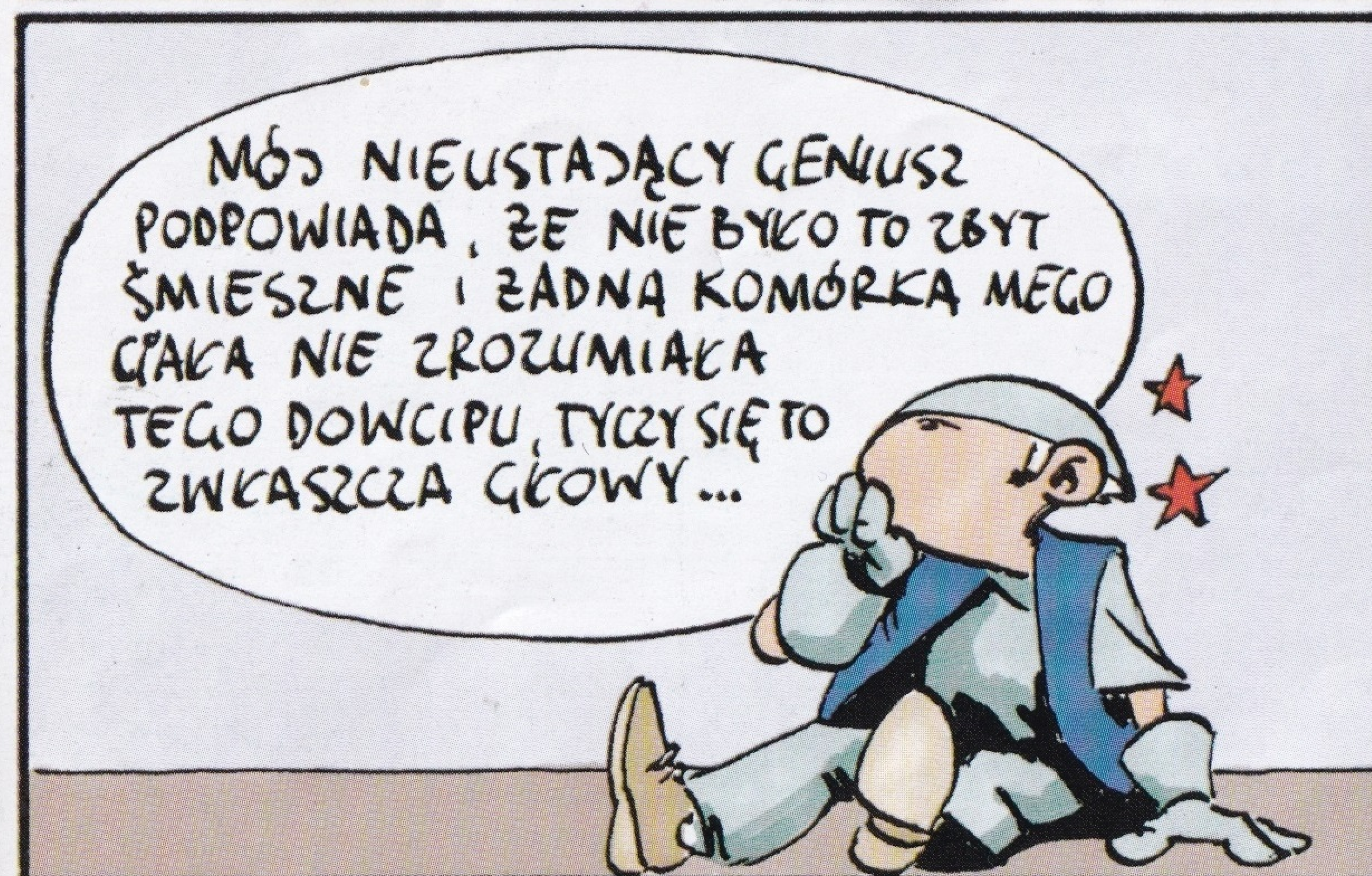
Gratulujemy!

CLICKERS I JEGO PRZYJACIELE















Tekst & rysunki: Marcin Kułakowski

Co Ty wiesz o wypiekaniu?

JUŻ W SPRZEDAŻY

W SUPER CENIE 79,90 ZŁOTYCH!


Pokaż wszystkim, że Twoi kucharze mają nie tylko fantazję, ale i dobry smak.


Ach te metropolie i ich słynne budowle. Zawsze w ramach relaksu możesz po prostu podziwiać widoki.


Grupka niesfornej młodzieży odwiedziła lokal konkurencji. Oj, co za pech!

Pizza connection 2

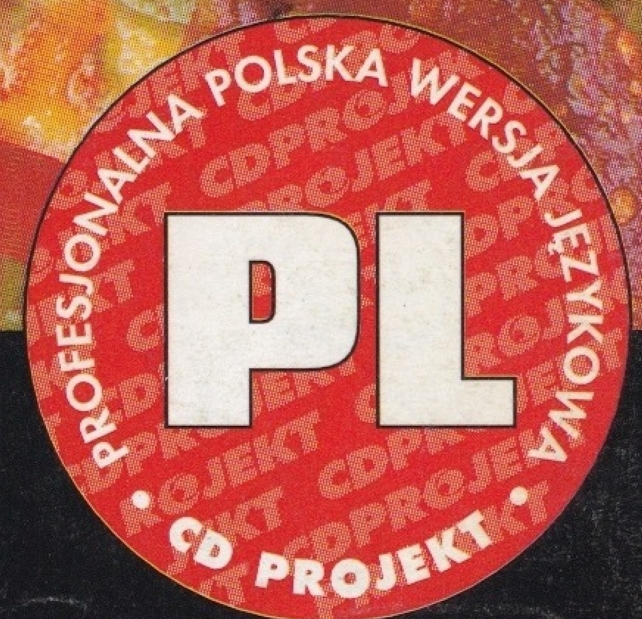
Kontynuacja gry Pizza Syndicate



Zbuduj sieć pizzerii w 10 wielkich miastach świata.


Życie wielkiej metropolii i jej mieszkańców. Zasada jest stara i prosta: przez brzuch do portfela.


Negocjacje z użyciem mocnych argumentów zawsze były modne we włoskim środowisku.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

PATRONAT MEDIALNY:
www.gry.wp.pl

SOFTWARE 2000


Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00